

100 pagini
+ 40 p. în format PDF
pe CD ROM

În test: Ghost Recon
Shooterul tactic de la Ubi Soft face diferența

anul III nr. 1 (20)
ianuarie 2002
85.000 lei € 2,99

U Games

Știi ce se joacă

CU 2 CD-uri

TOP-DEMO

Medal of Honor
Etherlords

DEMO-ul LUNII

Battle Realms

+ TONE DE DEMO-uri, PATCH-uri,
UTILITARE și SURPRIZE

MEGA TEST
+VIDEO EXCLUSIV+DEMO

Return to Castle
Wolfenstein

Cele mai bune
Upgrade-uri

HARDWARE

Cât costă să-ți pregătești
PC-ul pentru noul an.
Componentele potrivite
pentru fiecare sistem



Empire Earth

TEST + TIPS

Age of Empires 2 a fost detronat!

Empire Earth și Battle Realms în comparație

14 pagini de test ale ambelor hituri de strategie

14 pagini tips: cum poți trece prin campanii



Harry Potter

Hogwarts în grafică de Unreal:
am testat jocul făcut după film

providing the future

rds

Prin rețeaua RDS
comunică eficient.
Pentru viitorul
afacerii tale.

Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.

Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.

Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51



CIPRIAN COROIANU
redactor șef

JOCUL la ceas aniversar

În 1972 apărea în comerț primul joc video, care a fost un arcade: **Pong**.

Dar asta s-a întâmplat acum treizeci de ani, genul arcade a pierdut teren în favoarea consolelor, era pionierilor s-a stins lăsând loc "electronicii de distracție" cu legiunile sale de giganți Imhotepi comerciali... Ca rezultat, sectorul jocurilor video este - de vreo doi ani încoace - mai rentabil decât industria cinematografică!

Dacă mitul jocurilor "pro-duse" într-o cameră de student mai persista până la începutul anilor '90, de atunci ambientul s-a schimbat, odată cu apariția noilor tehnologii. Mai întâi a fost epoca de aur a micro-calculatoarelor (ZX-81), dar și a unor creatori solitari ca Alexei Pajitnov, care a reușit să impună publicului binecunoscutul **Tetris** (1985).

Începând cu 1991, creatorii de jocuri au aderat la "multimedia", termen la modă care atunci însemna calculatoare capabile să adune mai multe tehnologii pentru a oferi filme, animații, sunet și, în fine, un gameplay de multe ori limitat.

În linie directă, 2001 a avut mai degrabă o zvâcnire de final, până în ultimele două luni apărând puține titluri care să însemne un "trebuie să-l am" pentru gameri. Dacă am fi întrebați care anume dintre aceste jocuri a lăsat amprente greu de șters pe mouse-urile

noastre, am răspunde poate fără să stăm pe gânduri: **Desperados**, **Commandos 2**, **Undying**, **Flashpoint**, celebrele add-on-uri la **Diablo 2** și **Baldur's Gate 2**... Și nu ne-am putea abține de la critici de genul "Max Payne? Preascurt!", "Black&White? Prea mult tam-tam!".

Sfârșitul lui noiembrie a însemnat însă un reviriment. Deh, la câte scrisori primește Moș Crăciun, producătorii de jocuri nu pot sta cu mâinile-n sân! **Civilization 3**, **Return to Castle Wolfenstein**, **FIFA 2002**, **Battle Realms** sau **Ghost Recon** sunt câteva din excelențele titluri care v-au ținut probabil de sărbători în casă. Mai mult, al treizecilea an de games începe îndrăzneț, onorabil chiar: **Medal of Honor** la mijlocul lui ianuarie, vor urma apoi mult așteptatele **Unreal 2**, **World of Warcraft**, **Neverwinter Nights** sau **Praetorians**. Nici un gen nu este neglijat. Totul sună bine, arată promițător, însă oricât de împătimiți am fi, nu putem alunga o fantomă care ne bântuie cu perseverență gândurile: după treizeci de ani de evoluție tehnologică, de exploatare comercială necesară creșterii acesteia, jocurile ar trebui, mai mult ca niciodată, să se sprijine pe idei dacă vor să-și continue marșul triumfal.



Cuprins 1/2002

Actualități

Editorial	3	Ghost Recon	27
News		Soldier of Fortune 2	27
Operation Flashpoint	6	GTA 3	27
Atrox	6	Return to Castle Wolfenstein	27
Age of Mythology	7	Unreal Tournament	27
Harry Potter	7	Serious Sam	27
Vivisector	7	C&C: Renegade	28
Imperium Galactica 3	7	Prisoner of War	31
Fallout 3	7	I.G.I. 2: Cover Strike	32
Cable link	8	Adventure	
Feedback: Commandos 2	12	Barometru	35
		Final Fantasy 11	35
		Earth & Beyond	35
		Might & Magic	35
		Morrowind	35
		Archangel	35
		Call of Cthulhu	36
		Arx Fatalis	37
		Dragon Empires	38

Avanpremieră

Strategie		Sport	
Barometru	23	Barometru	39
Monsterville	23	Virtua Tennis	39
Haegemonia: Legions of Iron	23	Zidane	39
Heroes 4 și M&M 9	23	NASCAR Racing 2002	39
Ski Park Manager	23	Gran Turismo 4	39
Warrior Kings	24	Race of Champions	39
World War 2: D Day to Berlin	26	Collin McRae Rally 3	40
Action			
Barometru	27		

Test

Cum testăm	41
Jocul lunii	
Battle Realms	42
Strategie	
Recomandări actuale	51
Empire Earth	52
Etherlords	58
Star Trek Armada 2	60
C&C: Red Alert 2 - Yuri's Revenge	61
The Sims: Hot Date	62



Return to Castle Wolfenstein

Mult așteptatul hit în test: aduce id Software ceva nou cu acest titlu?

ACTUALITĂȚI

Operation Flashpoint

Operation Flashpoint a fost înrolat de U.S. Navy: aspra shooterelor tactice plutește semnul predestinării.

p. 6

Feedback: Commandos 2



p. 12

Opiniile și punctajele cititorilor PC Games la cel mai bun hit tactic de strategie al anului trecut.

AVANPREMIERĂ



C&C: Renegade

Tiberium, tancuri, distrugerea bazei inamice: Westwood așează tabăra într-o lume Command&Conquer 3D.

p. 28

Action

Recomandări actuale.....	63
Return to Castle Wolfenstein	64
Ghost Recon	70
Harry Potter	74
Comanche 4	76
IL-2 Sturmovik	80
Soul Reaver 2	84

Adventure

Recomandări actuale.....	85
Dark Age of Camelot	86

Sport

Recomandări actuale.....	87
Rally Championship 2002	88
Motor City Online	92

CD-ROM

Avanpremieră

Sabotage.....	
X2.....	
World War 2.....	
Wildlife Park.....	

Test

Monopoly Tycoon	
Star Wars: Galactic Battlegrounds	
Ballerburg	

Combat Mission	
Earth 2150: Lost Souls	
Fritz 7	
Real War	
Parkan: Iron Strategy	
NYR: The Fifth Element	
Planet of The Apes	
Frank Herbert's Dune	
Mech Warrior 4: Black Knight	
Moto Racer 3	
Flight Simulator 2002	
Tennis Master Series	
Master Rallye	
RTL: Skispringen 2002	

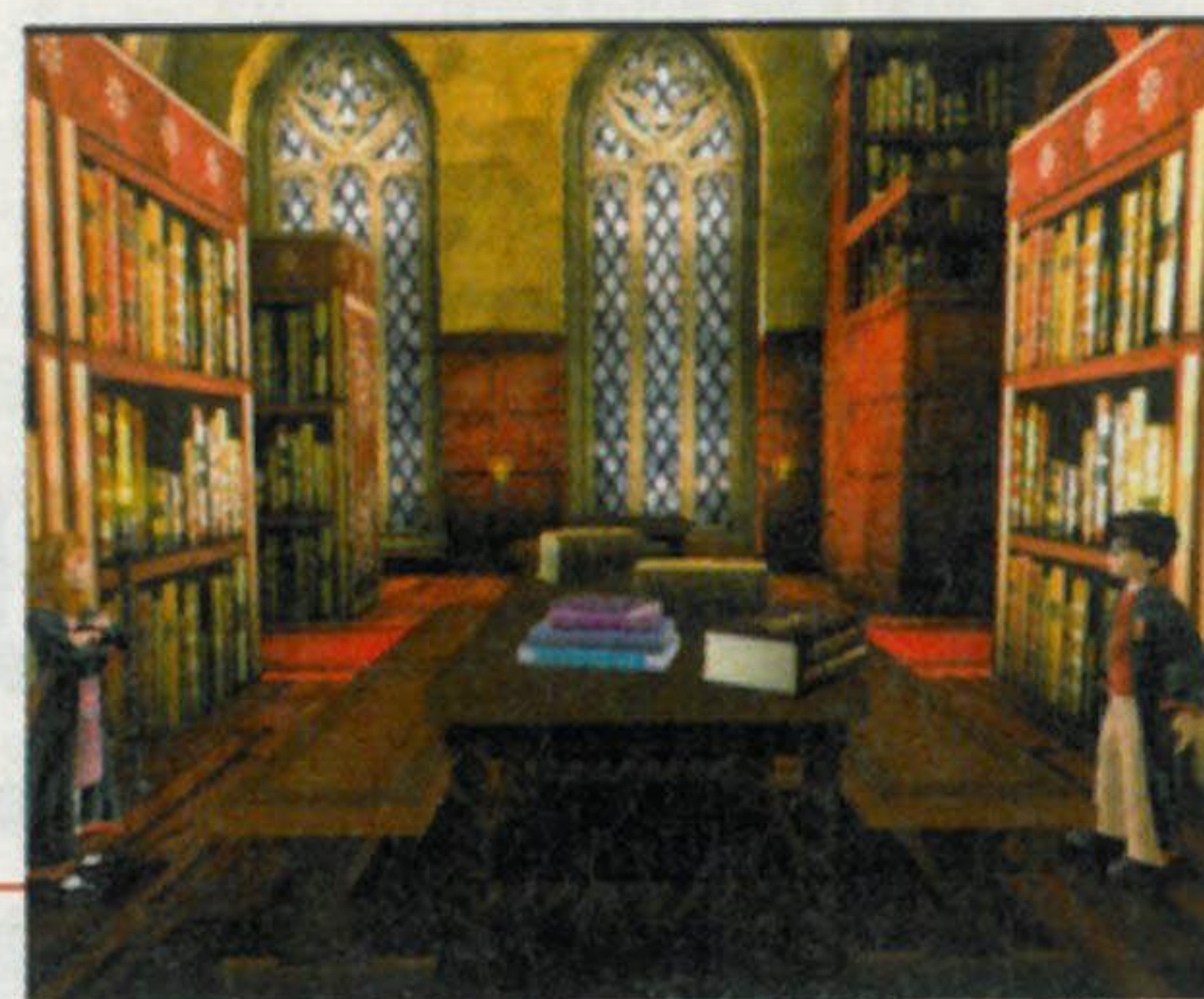
Tips & Tricks

Counter-Strike	
Empire Earth.....	
Battle Realms.....	

Hardware

News

E-Media Keyboard Deluxe USB	10
Terratec SoundSystem DMX 6fire 24/96	10
Business 150B2	11
SoundBlaster Live! 5.1 Digital	11
USB Disk	11
WingMan Cordless Gamepad	11



Harry Potter

Jocul care vine din magia cărților și a filmelor este oare o reușită și pe PC?

Test

Logitech MouseMan Dual Optical ..	10
Trust Wireless Hand Track Laser 4	10
Microsoft Wireless Desktop	11
Saitek Cordless Optical Mouse	11
Saitek ST330 Rumble Force	11
Cele mai bune upgrade-uri	14

Service

Cuprins CD ROM	94
Poșta redacției	95
Impressum	98

TEST



Empire Earth vs. Battle Realms

Bătălia finală: descoperiți pe parcursul a 16 pagini care sunt diferențele între aceste ultime hituri de strategie ale anului 2001.

p. 52

TIPS & TRICKS

Empire Earth

14 pagini de soluții complete la primele 23 misiuni.

CD-ROM



HARDWARE

Cele mai bune Upgrade-uri p. 14

Trucuri de upgrade pentru sistemele voastre PC.

Pentium II 300 MHz



Sistem
În primul nostru
sistem pentru upgrade

ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINII ERDEI JĂCINT



Donjoane avansate cu zmei învățați pentru friguroasele zile de iarnă.

Cititorilor sătui de sărbătorile de iarnă, colinde, urări de Anul Nou și de alte cele, le propun să ne întoarcem la tema noastră preferată: jocurile. Pe plaiurile noastre mioritice RPG-urile sunt destul de jucate și îndrăgite. AD&D, Pen & Paper, Hack & Slay: termeni cu care majoritatea jucătorilor de RPG sunt familiarizați. Așa o fi? Am pus această întrebare deoarece foarte mulți nu știu ce înseamnă cu adevărat denumirile respective. Mulți nu știu că Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) e unul dintre cele mai complexe sisteme de reguli fantasy. Și mai puțini sunt aceia care știu că a existat și un strămoș numit D&D. Pentru mulți RPG-ul este întruchipat de un singur titlu: **Diablo**, un joc bun care pune accent exclusiv pe lupte și pe colectarea de obiecte magice, dar care lasă de dorit în privința complexității. Arhicunoscutul **Baldur's Gate** este clădit pe sistemul AD&D. Saga s-a încheiat din păcate anul trecut prin add-on-ul **Throne of Bhaal**. În vest RPG-urile nu se joacă doar pe calculator, ci și la mese cu ajutorul unor colecții de cărți speciale. Cel mai vestit dintre ele este **Magic The Gathering**, recent transpus cu mult succes și pe PC. Adevărul este că lumea jocurilor care aparțin acestui gen este mult mai vastă și cuprinde mult mai multe titluri decât și-ar închipui cineva. Aproape săptămânal apar RPG-uri, majoritatea lor adresându-se unui cerc mai restrâns de jucători. Comparăția cea mai reușită ar fi cea cu lumea benzilor desenate. Apropos: benzile desenate sunt și niște RPG-uri mai puțin înțelese pe meleagurile noastre. Este vorba despre cele realizate în stil manga, dintre care cel mai cunoscut este **Final Fantasy**, serie care a ajuns la a unsprezecea parte. Ce înseamnă un deck, cu ce se mănâncă **Magic The Gathering**, care sunt regulile AD&D sau Pen & Paper, care au fost primele RPG-uri, cum sunt cărțile fantasy strâns legate de acest gen de jocuri? Acestea și multe alte întrebări vor fi disecate în rubrica care va fi înființată în numărul următor. Dacă aveți întrebări concrete legate de această temă, scrieți-ne la adresa: pcgames@rdsor.ro

OPERATION FLASHPOINT

Utilizat de US Marine Corps

Operation Flashpoint este utilizat de Statul Major american pentru antrenamentul soldaților US Navy.

Codemasters anunță cu mândrie că Bohemia Interactive a dezvoltat o versiune a lui Operation Flashpoint destinată armatei (în colaborare cu Coalescente Technologies Corp). Botezată Virtual Battlefield System 1 (VBS1), acest derivat al jocului pentru "publicul larg" este, actualmente, utilizat de US Marine Corps, "armata de uscat" a marinei americane. Anumite aspecte ale lui

Operation Flashpoint au fost remaniate pentru a ține cont de materialele operate de USMC. Rezultatele sunt atât de concludente - potrivit Codemasters - încât și alte armate și-au manifestat interesul pentru acest "joc de antrenament pentru război" care, trebuie să amintim, are la bază un joc de calculator. În sânul lui Bohemia Interactive, anumite persoane sunt veterani ai armatei cehe, astfel că, nu este deloc de mirare că jocul lor este suficient de realist pentru a răspunde exigențelor militare.



INTERACTIVE IDEAS

Atrox

Interactive Ideas anunță jocul de strategie Atrox. Povestea începe în 2334 A.D. când un urmaș al lui Albert Einstein încearcă să separe binele de răul care coexistă în mintea umană ca două fețe prin clonare. Acesta a fost numit Angel Project. Savantul este ucis de Îngerul Negru, pe care acesta îl crease, iar Îngerul Alb dispare. Îngerul Negru a creat cyborgi umani speciali -

Createsse, Îngerul Alb - Inteliom, în timp ce Hominians sunt ultimii oameni de pe Pământ. Cu toții vor lupta pentru pământul numit "Art-Rocks War", care va avea un impact major în istoria spațiului. Jocul seamănă cu Starcraft și dacă se dovedește numai pe jumătate la fel de bun, va fi spre bucuria noastră.

AGE OF MYTHOLOGY

Amânat pentru septembrie 2002

Microsoft a anunțat că mult așteptatul RTS produs de Ensemble Studios va fi disponibil abia în septembrie 2002.

Age of Mythology este plasat într-un trecut mitologic, pe când eroii luptau cu monștri legendari și zeii interveneau în viața muritorilor. Folosind elemente din mitologia clasică, **Age of Mythology** ne propune să jucăm cu vechii greci, popoarele nordice și egiptenii. Jocul include caracteristici ale seriei **Age of Empires**, cum sunt modelul economic, sistemul masiv de armate și bătălii, AI bine pus la punct, hărți, gameplay intuitiv și o grijă deosebită pentru detalii.

Engine-ul 3D redă detalii grafice impresionante într-un ambient full 3D, efecte speciale cu un nivel de detaliu impresionant, inclusiv valurile oceanelor, lavă, tornade, cutremure și fum.



HARRY POTTER

Vrăjitor al vânzărilor în Regatul Unit

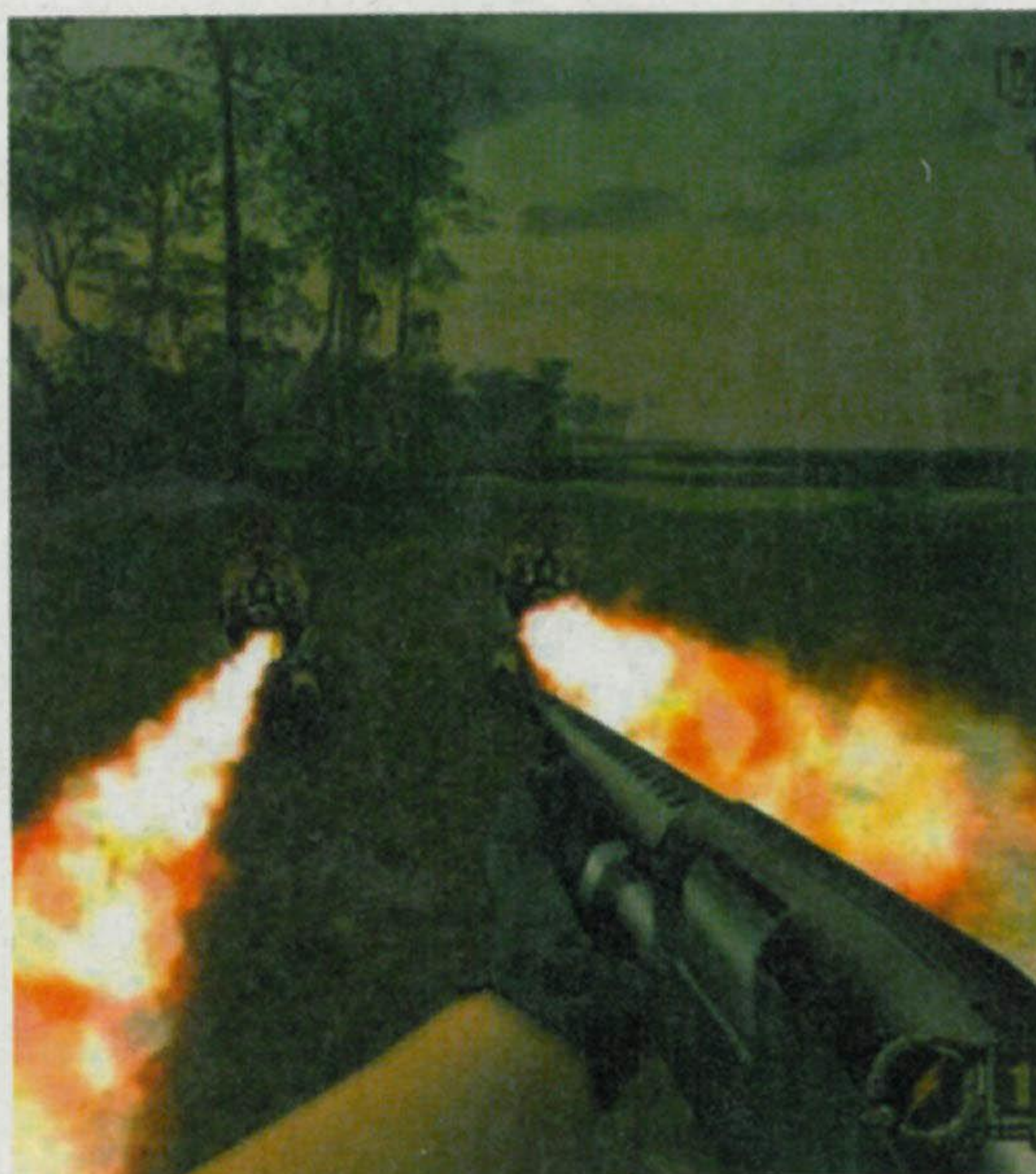
Jocurile Harry Potter sunt în fruntea vânzărilor pe toate platformele pentru care sunt disponibile în Anglia.

Electronic Arts a dominat vânzările de jocuri la mijlocul lunii decembrie cu jocurile **Harry Potter**. O săptămână care se dovedește a fi cea mai rentabilă din întregul an 2001. De la PC la Game Boy advance, trecând prin Psone, micul vrăjitor a devenit un colos depășind în topuri FIFA 2002, Sims și 007: Agent Under Fire, toate celelalte titluri din catalogul Electronic Arts.

IMPOSSIBLE CREATURES

Vivisector

Iată un nume elocvent pentru acest titlu prezentat de Action Storm, care ne va propune să vânam tot soiul de animale care mai de care mai feroce. **Vivisector: Creatures of Dr. Moreau** se bazează, cum o spune și numele pe celebra insulă a doctorului Moreau și va propune jucătorului să se lanseze într-un shooter în care va intra în pielea a diferite personaje rătăcite pe insulă, care pornesc în descoperirea acestora. Dar acest teritoriu este departe de a fi nelociut, pentru că ascunde o mulțime de creaturi, victime ale unor experiențe biologice. Un titlu care se anunță destul de promițător și pe care îl vom putea descoperi destul de repede printr-un beta test public.



THQ cumpără Rainbow Studios

Achiziția lui Rainbow Studios de către grupul THQ este acum completă. THQ a emis 852.203 acțiuni pentru a duce tranzacția la bun sfârșit. Mark DeSimone și Tony Sutterheim, "capii" lui Rainbow Studios își vor păstra posturile. Achiziția este prezentată de THQ ca o ocazie de a-și întări rețeaua de producție internă a societății, în special pe piața consolelor. Jocurile de curse și cele de acțiune, genuri tradiționale ale consolelor sunt demn reprezentate de Rainbow Studios, autori ai seriei **Motocross Madness** pentru PC sau **Splahdown** pentru PlayStation 2.

Imperium Galactica 3

Philos Laboratoires continuă producerea lui **Imperium Galactica 3: Genesis**, care este aproape încheiat. Un demo ar trebui să vadă lumina zilei încă în luna aceasta dacă totul merge bine și jocul însuși, care se anunță masiv și cerebral cum numai un simulator spațial poate fi, vă apărea la timp, adică în primul trimestru al acestui an.

Fallout 3

Potrivit celui mai recent dintre zvonurile care continuă să circule referitor la **Fallout 3**, jocul va apărea cel târziu în vara lui 2002. Acest zvon a fost răspândit peste tot și, în ciuda numeroaselor îndoieli, ne întrebăm dacă n-ar putea fi adevărat. Trebuie să amintim că, oficial, nici Interplay, nici Black Isle Studios nu au anunțat producerea acestui titlu. Dar asta nu împiedică pe nimeni să viseze...

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 — HALF LIFE: COUNTER STRIKE
- 2 NOU RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 3 — COMMANDOS 2 - MEN OF COURAGE
- 4 — DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 5 ▲8 FIFA 2002
- 6 ▼5 BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL
- 7 ▼2 MAX PAYNE
- 8 NOU GHOST RECON
- 9 — CIVILIZATION 3
- 10 ▼7 ALIENS vs. PREDATOR 2

Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



1 **STRONGHOLD**
(Firefly Studios/Best Computers)
MONEDILE DE AUR zornăie în trezoreria cetății, iar în fața porții se aude vuiet de luptă. Mai zgomotoase sunt însă strigătele de bucurie ale jucătorilor.

2 **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE**
(Pyro Studios/Monosit)
SOLDAȚII DE PLUMB ți-i dorești îndeosebi în situațiile fără ieșire, aceștia măcar nu o iau la sănătoasă.

3 **FOOTBALLMANAGER 2002**
(EA Sports/Best Computers)
OCHELARI pune-i pe ochi și uită-te bine: cine găsește cele mai multe banere de reclamă, a câștigat!

4 **FIFA 2002**
(EA Sports/Best Computers)
PENIȚA DE AUR o pui între dinți și muști, asta ajută enorm la necazul creat de golurile primite.

5 **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Monosit)
MERCURUL e la maxim? Atunci ai prins cu siguranță febra Counter-Strike, sărmanul de tine?

6 **AQUANOX**
(Blizzard/Monosit)
TABLETE DE CALCIU găsești cu grămada în Aquanox. Nu ai văzut nici una? Păi sunt acolo, dar dizolvate!

7 **NHL 2002**
(EA Sports/Best Computers)
FOLIA DE ALUMINIU rareori sclipește la fel de frumos ca gheața din NHL. Nu contează, măcar îți poți pune sandvișurile în ea.

8 **UNREAL TOURNAMENT**
(Epic/Monosit)
VEZI PRIN ARGINT? Nu, nu nimeriști nimic, pentru că ești atât de slab și nu e de vină nici ping-ul!

9 **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION**
(Blizzard/Monosit)
SĂRMA DE CUPRU a liniei telefonice s-a prăjit? Poate că nu ar trebui să petreci atâta vreme pe Battle.net!

10 **WIGGLES**
(SEK/Innonics/Infogrames)
MINEREUL DE FIER e exploatat de Wiggles și sunt fierari campioni. De fapt ar trebui să se numească Smiths.

CABLE LINK

Internet prin cablul TV, oferit de RDS Link

RDS LINK

servicii suport stiri contact

SIMȚI DIFERENȚA?



ȘTIRI

NU ESTI LA CURENT? TE PUNEM NOI...

Ultimele știri, ultimele nebunii de prin lumea internetului... și nu numai.

100% Internet, 0% taxe telefonice: este oferta pe care RDS Link, serviciul de Internet al Romania Data Systems (RDS), cel mai mare furnizor de servicii Internet din România o face utilizatorilor de Internet.

Cable Link este o conexiune Internet disponibilă prin rețeaua de cablu TV RCS/TVS. Principalul avantaj al noului tip de serviciu Internet este permanența conectării: consumatorul nu mai depinde de procedurile dial-up, de orele de trafic intens, în care liniile telefonice sunt ocupate și nu trebuie să mai ia în calcul la fiecare conectare numărul de impulsuri pe care le consumă. În plus, Cable Link permite download-uri de orice dimensiuni și are o conexiune la Internet de 128kbps. Cable Link este disponibil sub formă de abonamente lunare cu trafic inclus, între

150MB (9\$ pe lună) și 3GB (39\$ pe lună). În prețul abonamentului sunt incluse 2 adrese de e-mail a câte 10Mb și accesul gratuit la serverele de jocuri on-line și e-commerce care vor fi lansate în curând pe site-ul RDS Link. Instalarea Cable Link se face rapid și simplu, prin montarea unui modem care poate fi închiriat, cumpărat sau chiar primit gratuit (împreună cu un abonament pe 1 an). În momentul lansării, Cable Link este disponibil în București, Oradea și Arad. Acoperirea se extinde continuu, urmând să devină națională în 2003.

Pentru detalii despre procedurile de conectare, despre zonele în care este activ Cable Link și despre alegerea celui mai eficient abonament, pasionații de Internet pot vizita www.rdslink.ro.

Un oraș american condamnat pentru că a legiferat împotriva jocurilor video

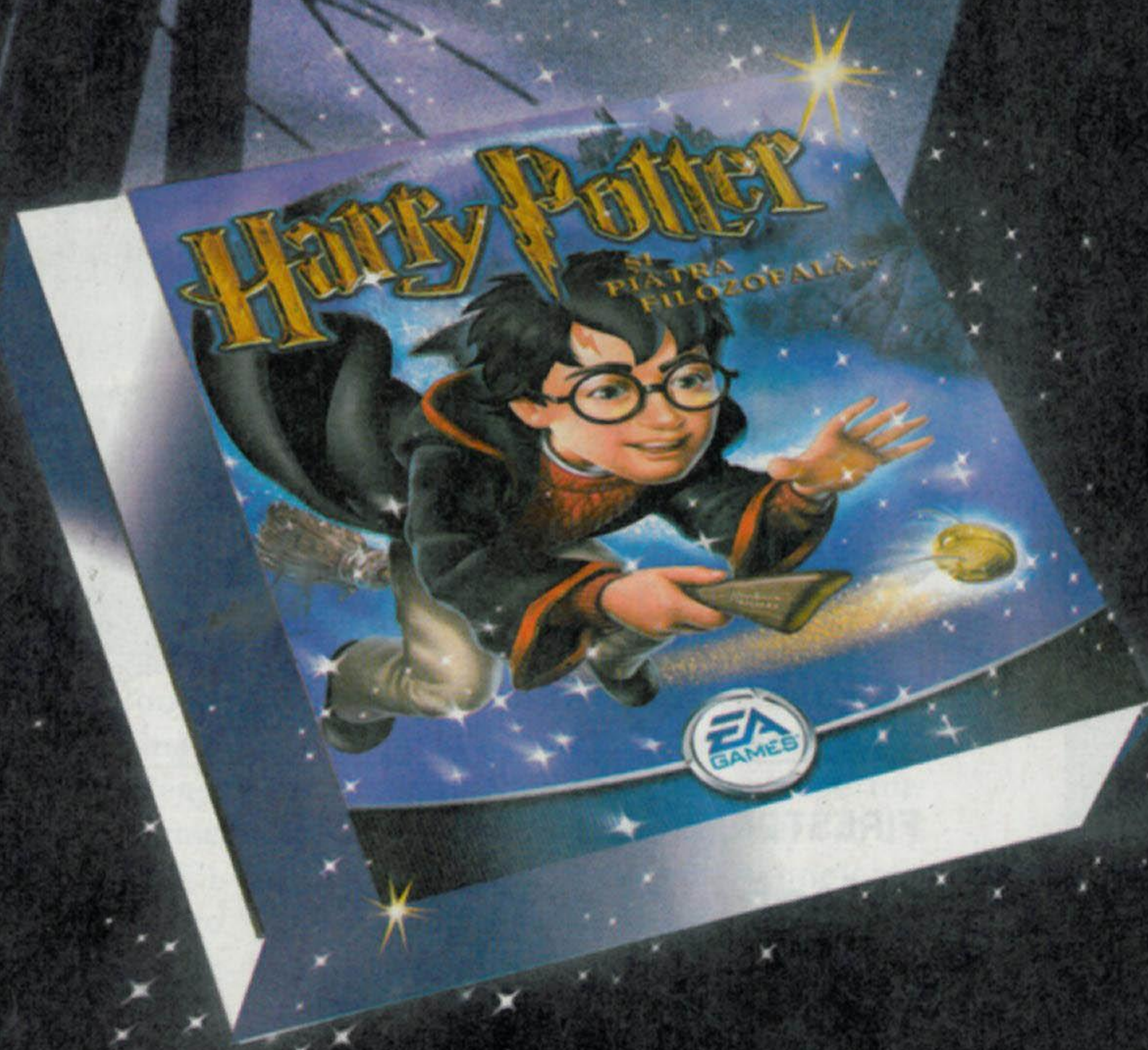
Orașul Indianapolis (Indiana) a fost constrâns să plătească 318.000 USD la încheierea procesului care l-a opus reprezentanților locali ai industriei de jocuri video, pentru că a elaborat o lege împotriva jocurilor video.

Primarul lui Indianapolis a încercat să impună o lege care să oblige minorii să ceară autorizația părinților, înainte să joace, în sălile de arcade, un joc care să prezinte caracter "violent sau sexual". Aproape 400.000 USD au fost cheltuiți pentru elaborarea și apărarea acestei legi.

A fost inițiată pe baza unui studiu care stabilea o legătură între mediile violente și comportamentul antisocial sau violent al copiilor.

A șaptea curte de apel din Statele Unite nu a găsit în acest studiu nici o legătură de cauză-efect. Din contră, a calificat această lege locală "delirantă și, în plus, deformantă". Mai mult, reprezentanții locali ai industriei de jocuri video s-au felicitat pentru această victorie asupra acestei legi, pe care au calificat-o drept "cenzură motivată de interese politice".

De data asta
ești singur...
Ah și "Știi Tu Cine"



Fii Harry Potter. Joacă-te acum !

Harry Potter

și
PIATRA FILOZOFALĂ™

A DIFFERENT ADVENTURE FOR EVERY FORMAT



Joc oferit de Best Distribution SRL
Tel/fax: 01-345.05.55/56/57
www.gameshop.ro



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR



WWW.HARRYPOTTER.COM

WWW.EAGAMES.COM

© 2001 ELECTRONIC ARTS INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA GAMES™ IS AN ELECTRONIC ARTS™ BRAND. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND
WARNER BROS.™ & © WARNER BROS.
(S01)

HARDWARE

Banda de testare

Trust Wireless Hand Track Laser 410



Trackball-ul cu două taste de la Trust operează cu două baterii AAA prin undă radio, până la o distanță maximă de 15 metri. Laserpointer-ul din pachet e o jucărie drăguță. Pentru jocuri însă nu poate fi recomandat - decât ca o mică telecomandă pentru PC.

Prețul se situează la 75 USD.

PUNCTAJ

8,1

Logitech MouseMan Dual Optical

Cu doi senzori optici și o precizie de scanare de 800 dpi, Dual Optical de la Logitech asigură mișcări de o precizie legendară. Șoricelul USB stă bine în mână și cu cele patru taste și roțița de scroll e cea mai bună alegere, dacă e vorba de jocuri care necesită reacții rapide.

Preț: 45 USD

PUNCTAJ

9,6



PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9,
ap. 3, cod: 3700, Oradea.

TERRATEC SOUNDSYSTEM DMX 6FIRE 24/96

Sunet clar pentru profesioniști

6fire de la Terratec ne oferă printre altele prin rack-ul special mai mult decât posibilități de conectare: printre altele, trei ieșiri stereo analogice precum și un o intrare optică și coaxială (digitală) pentru sunet. Pe toate canalele sunetele pot fi redade și înregistrate cu o precizie mare de 96 KHz.

CD-urile audio utilizează de exemplu doar 44 KHz, o linie telefonică pentru transmisia vocii doar 8 MHz. Sunt suportate standardele de sunet 3D actuale, iar în pachetul de softuri se găsește și un DVD Player pe șase canale. Prețul acestui geniu acustic se situează la 220 USD.



DESCHIDE

URECHILE! DMX 6fire e

livrată împreună cu unitatea frontală elegantă pentru lăcașul de 5', pe care sunt plasate toate mufele analogice și digitale.

FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

O legătură prin undă

Trustmaster scoate pe piață Firestorm Wireless Gamepad. Aparatul USB dispune de 12 taste de foc programabile. Două baterii AAA alimentează aparatul cu energie pentru 250 ore. Suprafața acestui ucenic în ale jocurilor ușor manevrabil e cauciucată. Gamepad-ul costă în jur de 44 USD.



NIMERIT DIN PLIN Cu Wireless Gamepad vei câștiga campionatul în FIFA 2002 chiar și din fotoliu.

E-MEDIA KEYBOARD DELUXE USB

Tastatură compactă cu aspect nobil

SpeedLink a scos pe piață o tastatură cu numele de E-Media Keyboard Deluxe USB.

Cu cele 22 de taste suplimentare poți controla confortabil browserul de Internet, volumul și multe altele. Pe lângă acestea mai dispune și de un Hub USB dublu. Tastatura se găsește la 26 USD în comerț.



IEFTINĂ ȘI BUNĂ

Deluxe USB Keyboard dispune de un Hub USB integrat.



E COOL

Videologic nu a îmbunătățit doar coolerul la noua versiune de Vivid!XS.

VIVID!XS

Versiune nouă îmbunătățită în detalii

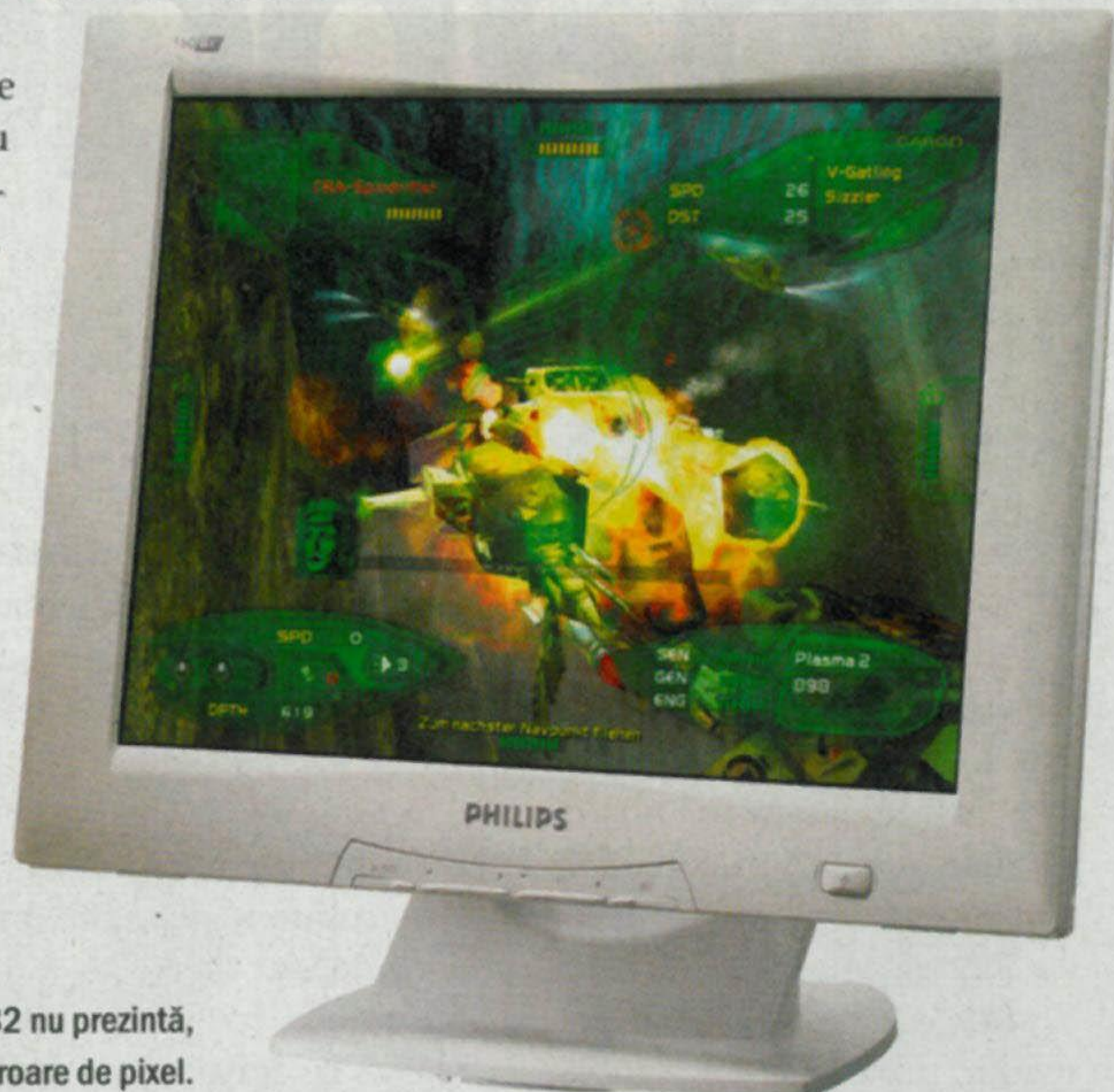
Videologic scoate pe piață o versiune îmbunătățită a lui Vivid!XS. Coolerul negru pasiv a fost înlocuit cu un cooler activ iar confortul de utilizare al ieșirii TV a fost îmbunătățit.

Placa se găsește la un preț de 105 USD.

BUSINESS 150B2

Ecran plat fără erori

La ecranele plate, pixelii care luminează în verde sau roșu nu sunt nimic neobișnuit. La modelul Business 150B2 de la Philips însă da. Prin garanția lui de trei ani monitorul se schimbă la orice oră dacă apar enervantele erori ale imaginii. Display-ul de 15" oferă o diagonală vizibilă corespunzătoare cu cea a unui monitor de 17" cu tub și are o rezoluție fără erori de 1.024x768 puncte. Calitatea înaltă a imaginii își are însă prețul meritat. De aceea costă 580 USD.



FĂRĂ CUSUR Business 150B2 nu prezintă, potrivit garanției, nici o eroare de pixel.

SOUND BLASTER LIVE! 5.1 DIGITAL

Ediție nouă mai ieftină

Creative a scos pe piață noul Sound Blaster Live! Digital. Ediția mai ieftină a lui Live! Player 5.1 dispune de aceleași posibilități de conectare pentru sisteme de boxe pe canal stereo, 4.1 și 5.1 (Dolby Digital). Cuprinzătorul software „Live!Ware” și jocurile 3D Incoming Forces și E-Racer sunt incluse în prețul de cca. 79 USD.



MAI IEFTIN Sound Blaster Live! 5.1 Digital este soluția avantajoasă de începători pentru aceia care doresc să asculte și sunete Dolby Digital.

WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

Un nou Gamepad radio

Noul gamepad fără fir de la Logitech e alimentat cu patru baterii asigurând astfel până la 50 de ore de joc neperturbat. Receptorul radio se cuplează la PC prin portul USB. Mulțumită tehnologiei radio speciale, pot fi operate până la opt gamepad-uri în același timp fără a întâmpina probleme. Cordless Gamepad te costă în jur de 55 USD.



DECOLAT Cu noul WingMan Cordless Gamepad nu te mai încurci prin cabluri în jocurile de sport.

USBDISK

Memorie la buzunar

Legend QDI are de puțin timp mici carduri de memorie în ofertă, care se pot cupla prin USB foarte simplu la PC. USBDisk există în cinci variante diferite de la 16 până la 512 MByte. Datele se pot citi de pe acești mici uriași a stocării cu o viteză de 950 KByte/s și se pot inscripționa cu 600 KByte/s. Versiunea de 32 MByte costă 48 USD, versiunea de 128 MByte însă ne sperie încă cu un preț de 265 USD.

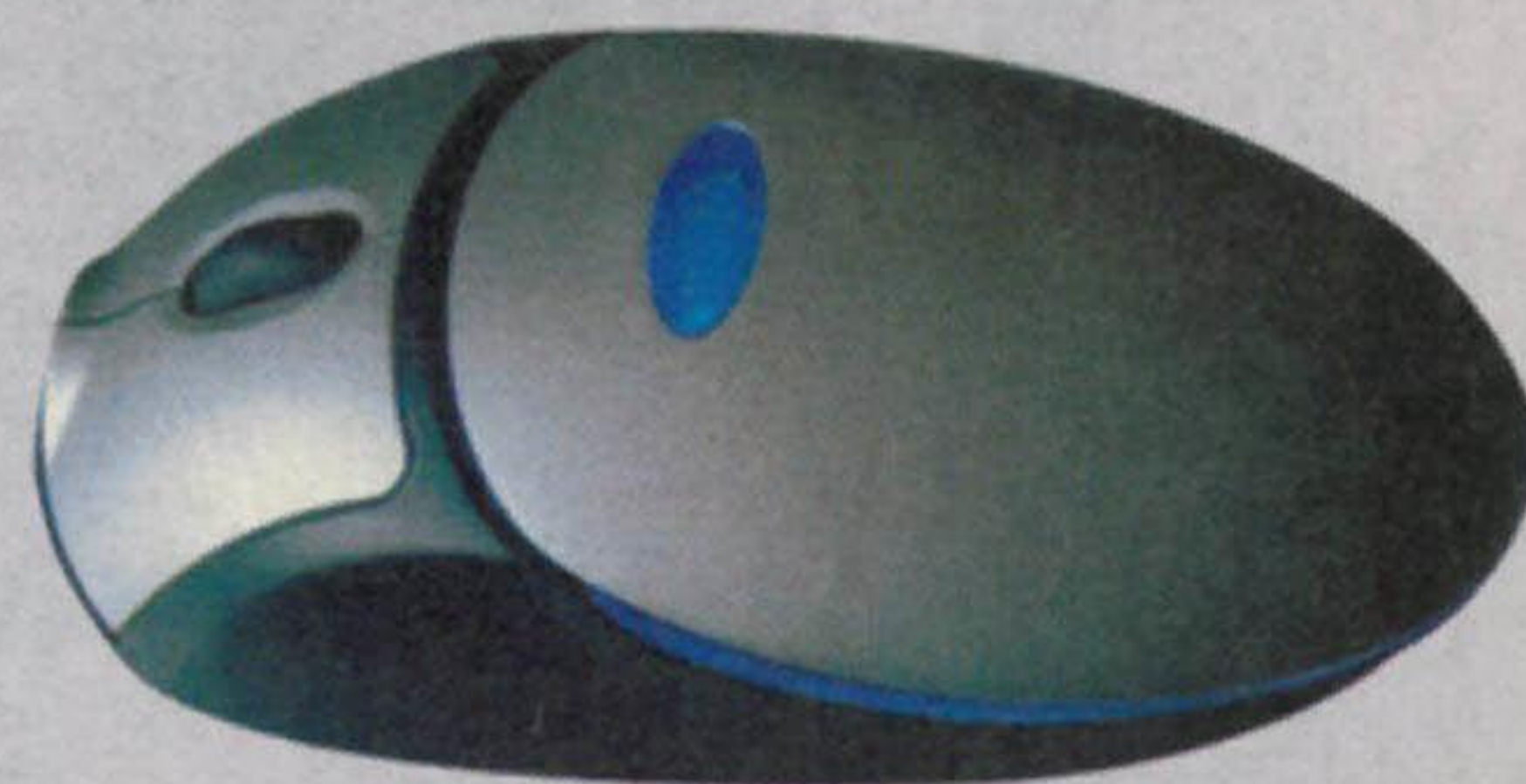
UȘUREL

Cu USBDisk poți transporta cu ușurință date de până la o jumătate de GB.



HARDWARE

Banda de testare



Saitek Cordless Optical Mouse

Mouse-ul radio de la Saitek dispune de trei taste și o roțiță de scroll. În pachet sunt incluse două baterii reîncărcabile AAA și un încărcător. În test a lucrat bine până la o distanță de 1,5 metri. Pentru 44 USD e cu siguranță o alegere bună.

PUNCTAJ

8,8

Microsoft Wireless Desktop

Wireless Desktop de la Microsoft ne oferă un pachet compus din mouse și tastatură fără fir. Pentru jocuri, acest duet care lucrează prin unde radio nu e recomandat deoarece se blochează sporadic. Prețul independenței de cabluri se situează la 75 USD.

PUNCTAJ

8,5



Saitek ST330 Rumble Force

În mânerul lui ST330 de la Saitek se găsește un motor, care vibrează în timpul jocului. Stick-ul potrivit atât pentru stângaci cât și pentru dreptaci stă bine în mână și dispune pe lângă mufa USB de patru taste de foc și o manșă de avans care poate fi poziționată și pentru stângaci. Pentru aproape 35 USD e un joystick de începători ieftin care dispune și de efecte de vibrație.

PUNCTAJ

8,7



Commandos 2

Așteptarea hitului tactic

a durat mult. Reacțiile după apariție sunt scurte și seci.

Un joc extraordinar, exclamă majoritatea cititorilor PC Games, când vine vorba despre **Commandos 2**. Nici unul nu ar fi votat pentru 70 de puncte sau mai puține. Pentru veteranii jucători de **Commandos**, urmașul face o figură foarte bună: 95% sunt mulțumiți de modificările tehnice și de gameplay, compara-

tiv cu precursorul. Chiar și la o comparație directă cu excepționalul concurent, **Desperados**, **Commandos 2** este învingător detașat. 89% dintre cititorii noștri își încearcă puterile tactice mai cu plăcere în cel de-al II-lea Război Mondial, decât în Vestul Sălbatic. După părerea lor, nu era cazul ca jocul să apară într-un alt cadru

istoric. 98% consideră că e foarte bine să joace din nou de partea aliaților împotriva trupelor germane sau japoneze.

Un gimmick delicios este, pentru mulți, activarea misiunilor suplimentare (care nu constituie o condiție pentru terminarea jocului). 79% încearcă cu încăpățănare să le activeze pe toate, asigu-

rându-se astfel cu o motivație de durată.

Din contră, designerii ar trebui să mai lucreze la modul multiplayer. 29% au jucat deja jocul în rețea, iar 65% declară că au de gând să o facă. Cele 6%, constituite de cei care nu au de gând să profite de modul multiplayer, nu reușesc, totuși, să-i umbrească atractivitatea.

Pe furiș

72% dintre gameri preferă să ajungă la țintă în **Commandos 2** pe furiș și folosindu-se de trucuri. 20% forțază ocazional înaintarea cu ajutorul armelor. Doar o mică parte se năpustesc direct asupra adversarilor.

Economisirea muniției

Santinelele sunt eliminate de 45% din jucători cu cuțitul. 12% le aruncă gărzilor pachete de țigări la picioare. 10% împart lovituri de pumni. Natasha obține doar 9 procente din voturi, iar Whiskey numai 3%.

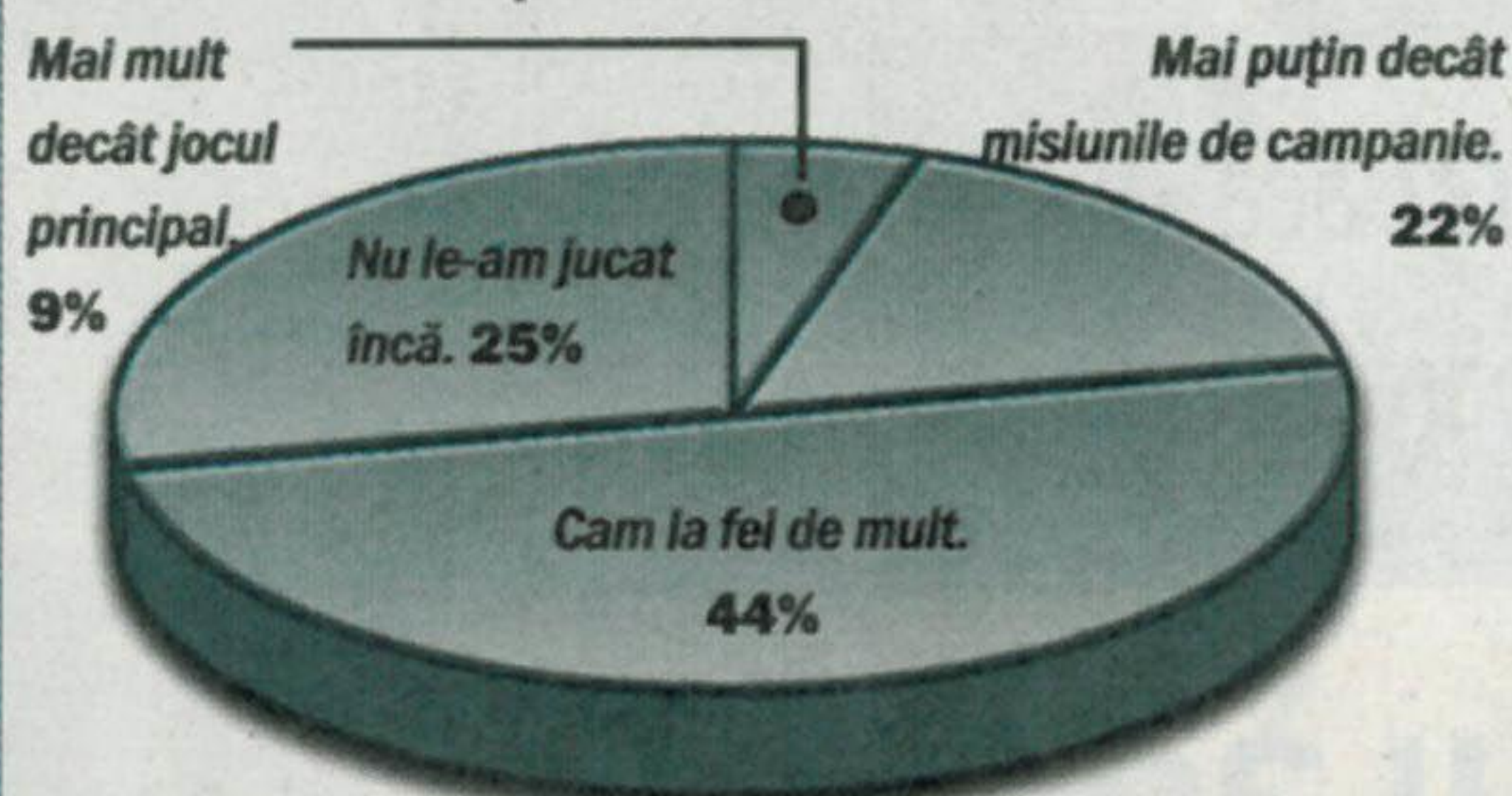
Întâlnirea veteranilor

92% dintre jucători sunt deja veterani împătimiți de **Commandos**. 95% se arată a fi mulțumiți de îmbunătățirile aduse urmașului. Mai mult, 80% au jucat deja concurentul din Vestul Sălbatic, **Desperados**, marea majoritate considerând totuși **Commandos 2** ca fiind mai bun.

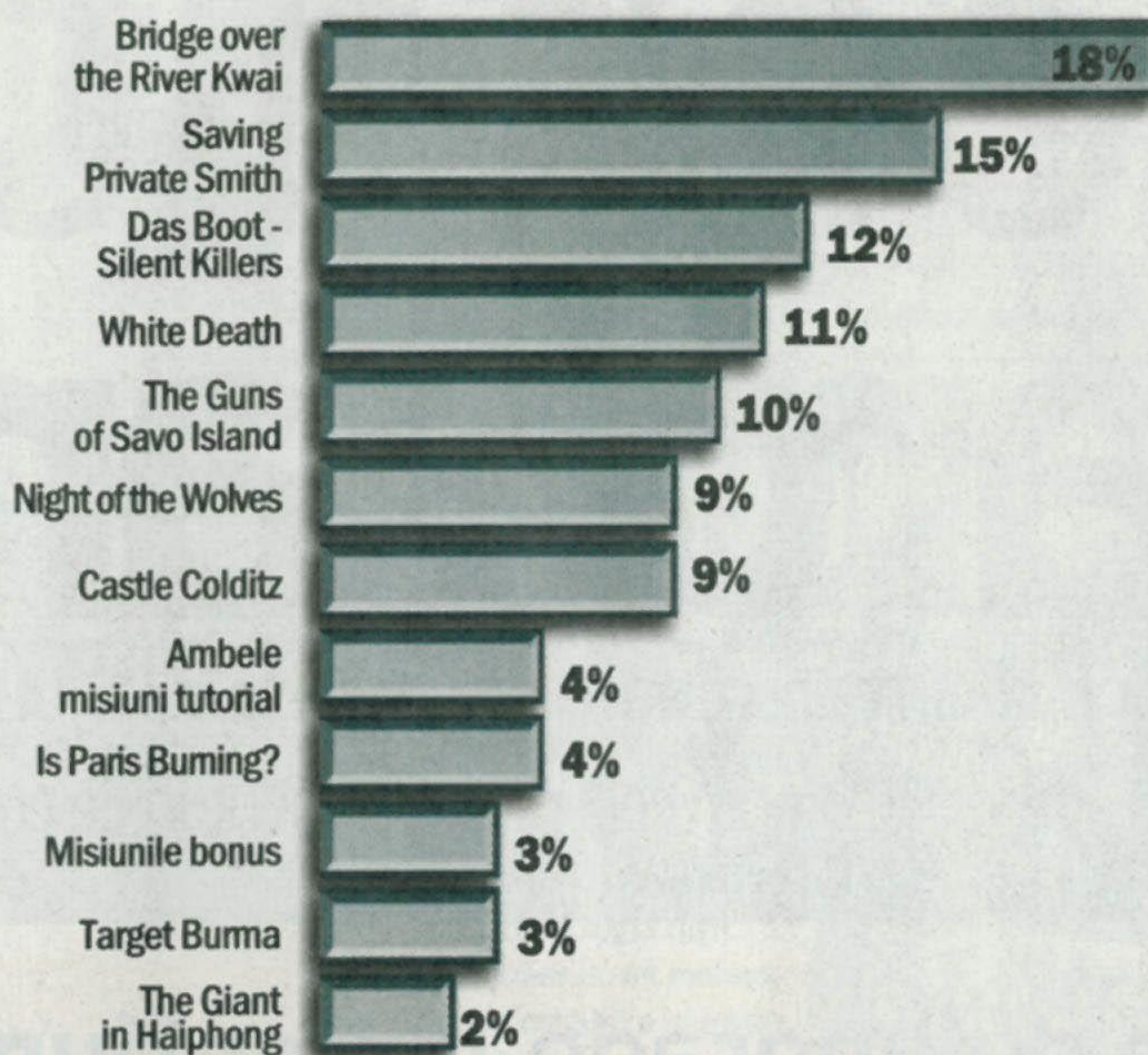
După părerea dvs., Commandos 3 ar trebui să ruleze complet în 3D?



V-au plăcut misiunile bonus?



Care misiuni v-au plăcut cel mai mult?



Scufița verde

De neatinș, în vârful topului personajelor, se află Green Beret-ul cu 59%. 20% îl preferă pe Duke, iar 12% pe Fins.

Întăriri

90% dintre jucători ar cumpăra imediat un CD add-on cu misiuni suplimentare.

Alegerea armelor

La întrebarea despre care ar fi armele preferate, cuțitul și pușca cu lunetă întrunesc 82% din voturi. Jucătorii de Commandos 2 nu pun deloc nici un preț pe armele gălăgioase de atac.

Extra-urile

82% dintre gameri încearcă să activeze toate misiunile suplimentare.

Goana după hardware nou!

Nu știi **ce componente hardware se potrivesc în PC-ul tău?** Dacă Moș Crăciun nu ți-a arătat că el știe, noi îți oferim cele mai bune ponturi de cumpărături pentru toate sistemele!

Sistem de upgrade 1: Pentium II 300 MHz

PLĂCI GRAFICE

Asus V7100 Magic Pure

Cu un chip GeForce2 MX200 și SDRAM rapid pe 64 biți, placa AGP oferă o performanță 3D bună, și poate fi folosită mai târziu și în PC-uri mai rapide. Preț: cca. 75 USD

Inno3D GeForce2 MX-400

Această placă rapidă dispune de o ieșire TV pentru conectarea la televizor și o memorie grafică de 64 MByte. Preț: cca. 131 USD

Hercules 3D Prophet 4000XT

Cu chipul grafic Kyro I și 32 MByte memorie vei avea un prieten 3D ieftin de partea lui PII. Preț: cca. 66 USD

PLĂCI DE SUNET ȘI BOXE

Creative SoundBlaster 4.1 Digital

Prețul sunetului 3D nu e foarte ridicat. 4.1 Digital suportă interfața de sunet spațial EAX și dispune chiar și de o ieșire digitală. În pachet mai primești și două jocuri de curse. Preț: cca. 35 USD

Labtec Spin70

Sistemul de boxe de 12 Wați furnizează un sunet de clasă superioară. Pe lângă aceasta mai oferă și mufe pentru microfon, difuzoare, precum și potențiometru. Preț: cca. 30 USD

Sistem

În primul nostru sistem pentru upgrade bate o inimă de 300 MHz nemaipomenită. Sistemului îi stau la dispoziție doar 64 MB memorie, pentru a satisface sarcinile cotidiene de calcul. În ceea ce privește sunetul, urechea jucătorului e cotropită de un Sound Blaster 16 PnP, care nu stăpânește nici un standard de sunet 3D cum ar fi de exemplu DirectSound3D, EAX sau A3D.

PERIFERICE

Interact Rocketeer

Joystick-ul USB vibrează datorită unui motor instalat în manetă. Dispune de șase taste, patru axe și un Coolie-Hat, cu ajutorul căruia nu pierzi controlul asupra situației din joc. Preț: cca. 30 USD

Saitek P1500 RumblePad

Acest Gamepad e un adevărat magician: dispune de opt taste de foc, o cruciuliță de control, efecte de vibrație și un mini-joystick, precum și de o manșă de avans. Preț: cca. 30 USD

MONITORE

Iiyama Vision Master Pro 413

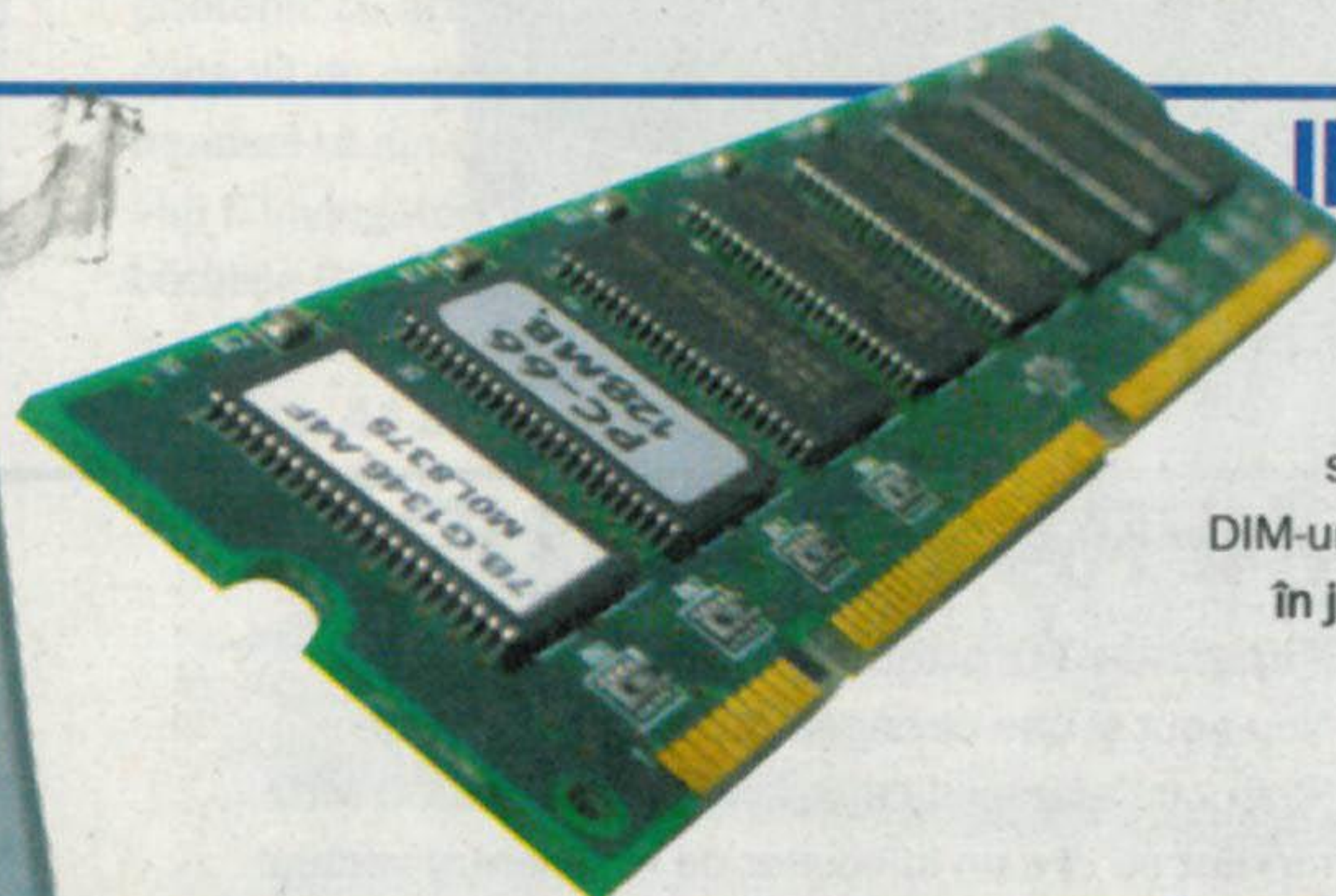
Cu o rezoluție maximă de 1.600x1.280 pixeli (la 72 Hz) și tehnologia High Brightness acest monitor de 17" asigură o imagine bogată în contrast. Preț: cca. 330 USD



INFRASTRUCTURĂ

Memoria

Permite-ți încă 128 MB de memorie PC 100 sau 133, în funcție de placa de bază sub formă de un DIM de 128 MB sau două DIM-uri de 64 MB. Preț: după scumpirile recente, în jur de 22 USD.



ACCESORII

Hama PC-Vibra Headset CS-410

Cu el jocurile sunt o adevărată distracție: acest headset stereo dispune de un amplificator de bași și cochilii vibratoare. Pentru cei cu urechi mai sensibile, intensitatea vibrațiilor e reglabilă. Motorășele din cască sunt acționate de două baterii AA. Preț: cca. 35 USD



Monitor și placă grafică

Infrastructura grafică a acestui PC e compusă dintr-o placă video cu chip grafic RivaTNT2-M64. Deoarece cu cei 300 MHz PC-ul e de asemenea relativ lent, aici ar fi nevoie de un upgrade mai mare. Cablul de la placa grafică ne duce la un mic monitor de 15". Prin urmare, pentru jocurile actuale e neapărat nevoie de un update de hardware.



Sistem de upgrade 2: Pentium III 500 MHz

MONITORE

Hercules ProphetView 720

Descoperiți noul monitor TFT de 15" cu o diagonală de 38,1 cm. Calitatea sa scriitoare de redare și designul corespunzător fac din el o podoabă a biroului vostru. Preț: cca. 570 USD

NEC Mitsubishi Diamond Pro 740 SB

Noua tehnologie Ultra Bright a acestui monitor de 17" oferă o creștere de 20 de procente a luminozității și se recomandă pentru jocuri și vizionare DVD. Astfel culorile devin semnificativ mai intense și mai bogate în contrast. Preț: cca. 300 USD

INFRASTRUCTURĂ

Topgrade Turbobooster Slot1 1.2 GHz

Nou-nou și iute ca săgeata: acest adaptor de Slot1 cu Celeron-ul cu core Tualatin și 1.200 MHz montat pe el e un înlocuitor de vârf pentru vechiul tău Pentium III. O listă a puținelor plăci de bază care nu suportă acest procesor rapid o găsiți pe www.cpuupgrade.com.

Preț: cca. 240 USD

PLĂCI DE SUNET ȘI BOXE

Hercules GameSurround MuseXL

MuseXL e o soluție bună și ieftină de sonorizare pentru jucători, căci stăpânește EAX 1.0 și 2.0 precum și A3D 1.0. În plus mai primești și un pachet mare de softuri.

Preț: cca. 25 USD

Creative SoundWorks Slim 500

Boxe plate, un subwoofer gras și un sunet bun: cu Slim500 nu numai că economisești spațiu pe biroul tău, ci mai trezești și curiozitatea prietenilor.

Preț: cca. 78 USD

Sistem

Al doilea candidat de upgradare dispune de un procesor Pentium III la 500 MHz. Acesta trebuie să se mulțumească cu doar 64 MByte memorie, cifră care la ora actuală e menționată din ce în ce mai des la cerințele minime ale jocurilor. Ca placă de sunet folosește o vechi SoundBlaster 128, care de asemenea nu are nimic în comun cu sunetele 3D. Pentru mai multă atmosferă sonoră e recomandat un upgrade al plăcii.



PLĂCI GRAFICE

Ati Radeon 7200

Noua variantă pentru începători cu cunoscutul chip grafic Radeon o găsiți deja relativ ieftin. Preț: cca 118 USD

Asus V7700 Ti Pure

Chipul grafic GeForce2 Ti al lui V7700 are suficiente rezerve de performanță, pentru a fi utilizat și în combinație cu procesoare mai rapide. Preț: cca 160 USD

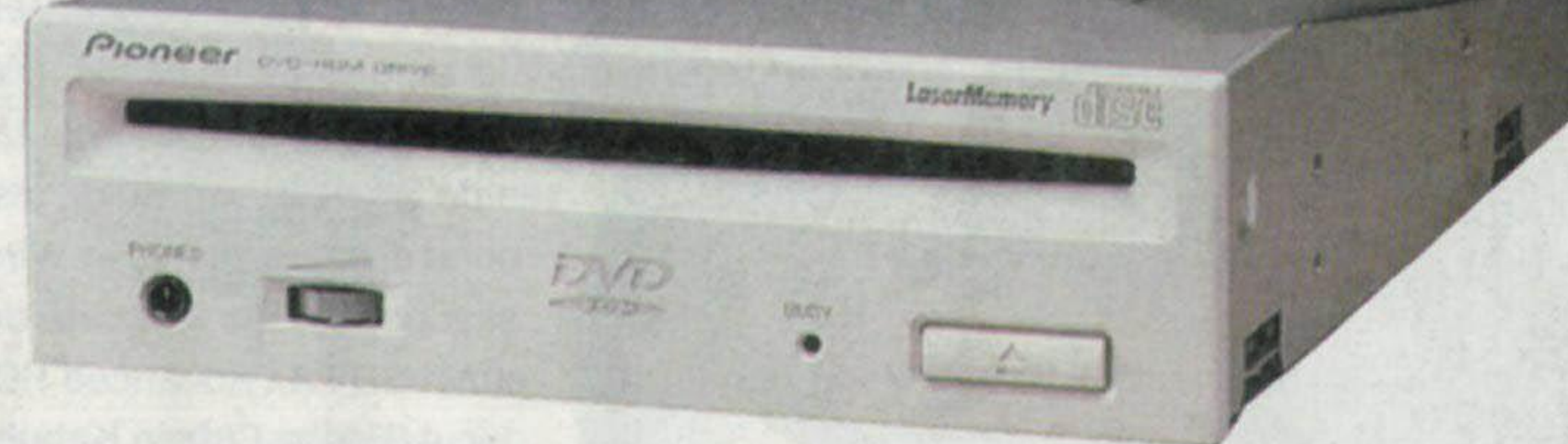
Hercules 3D Prophet 4500 64 MB

Chipul Kryo II al acestuia utilizează o tehnologie, care pur și simplu nu se mai obosește cu procesează suprafețele invizibile din jocuri 3D. Preț: cca. 137 USD

ACCESORII

Microsoft SideWinder GameVoice

Indiferent dacă vreți să vă controlați PC-ul prin comenzi vocale sau să stați la tastatură pe Internet sau în jocurile multiplayer cu prietenii: cu această consolă de control și headset-ul din pachet veți fi învingători în bătăliile PC purtate cu prietenii. Preț: cca. 44 USD



Pioneer DVD-106SW

O unitate DVD 16x rapidă cu o tehnologie Slot-In cool. Pe lângă aceasta mai primiți softul pentru redare DVD ELSA Movie 2000 și jocurile Icewind Dale și Star Wars Episode 1 DVD Collection. Preț: cca 100 USD

Monitor și placă grafică

PC-ul nostru de clasă mijlocie, din punct de vedere al procesorului e încă la limita de a suporta jocurile 3D actuale. Dar pentru asta are nevoie de o placă grafică bună. Placa momentană, Voodoo3, e deja îmbătrânită și depășită și la capitolul drive-re. Deci avem nevoie de o altă placă grafică, care să alimenteze monitorul de 17" cu imagini.

PERIFERICE

Saitek Cyborg 3D Force Stick

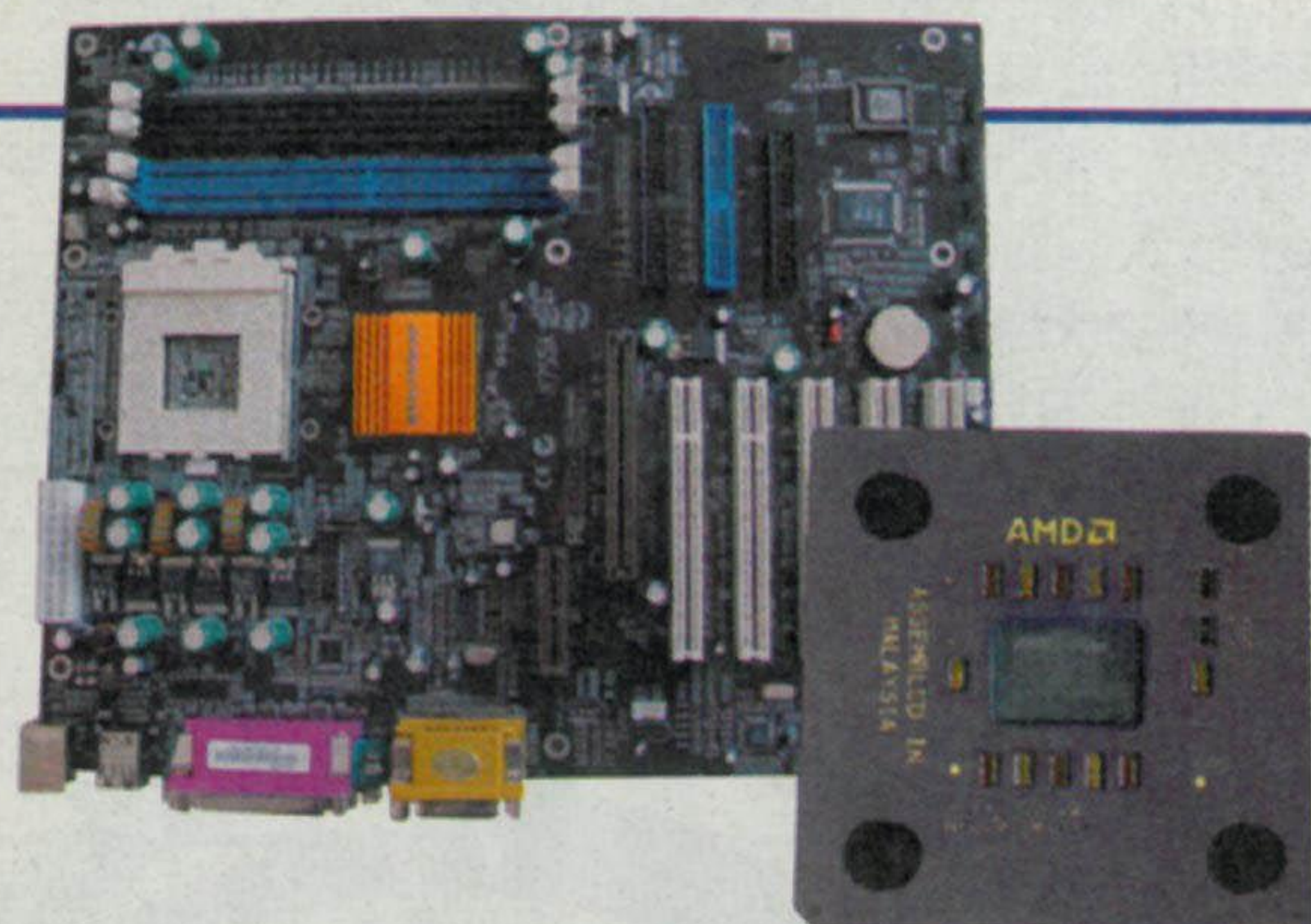
Un joystick adevărat: joystick-ul Force Feedback, te scutură în jocurile de acțiune și curse, dispune de nouă taste de foc, o manșă de avans și pentru fanii de simulatoare de zbor și un ax transversal. Preț: cca. 110 USD

Logitech WingMan Rumblepad

Cuțitul de vânătoare elvețian printre gamepad-uri: feedback de vibrație și două mini-joystick-uri. Preț: cca. 25 USD



Sistem de upgrade 3: Duron 800 MHz



INFRASTRUCTURĂ

AMD Athlon 1.200 MHz

Rapidul Athlon e posibil să ruleze după un update de BIOS și pe placa ta de bază actuală. Verifică în manualul de utilizare și pe website-ul producătorului dacă e posibil. **Preț: cca. 126 USD**

Elitegroup K7S5A

Dacă Athlon 1.200 nu se potrivește pe placa de bază veche, atunci K7S5a e o alegere bună. Placa cu chipset-ul Sis 753 suportă atât RAM SDR cât și DDR. **Preț: cca. 83 USD**

PLĂCI DE SUNET ȘI BOXE

Philips A 3.500 Acoustic Power

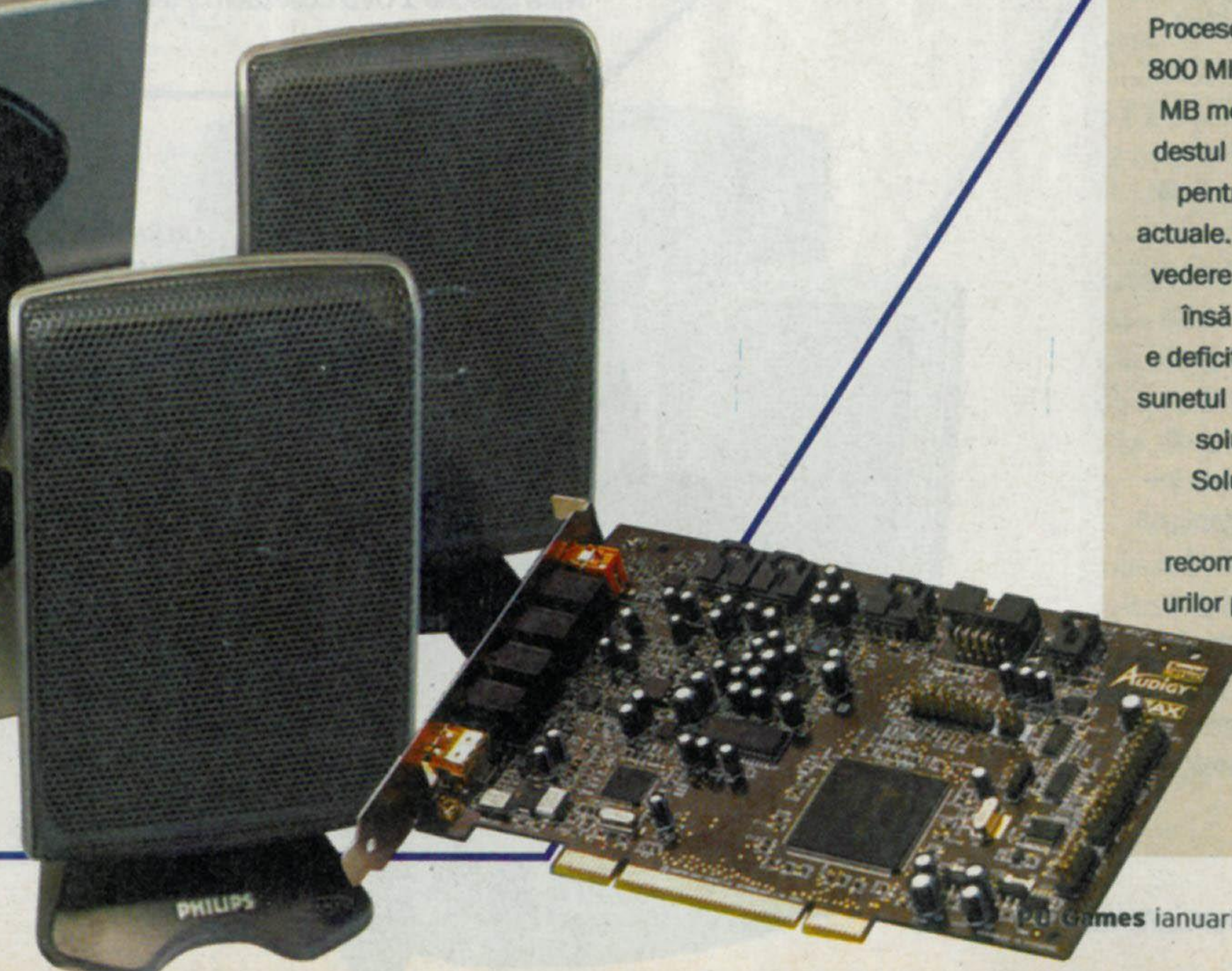
Setul Acoustic Power cu cele patru boxe ultra-plaie și subwoofer-ul său nu numai că face economie de spațiu dar e și puternic. Sunetul cristalin la 40 Wați putere efectivă te face ca de acum încolo să asculți mai atent și muzica jocurilor. **Preț: cca. 160 USD**

Creative SoundBlaster Audigy Player

Audigy Player este calul de tracțiune tehnologică a lui Creative. Acesta suportă calitatea de 24 biți a sunetului, dispune de o interfață FireWire și suportă noua interfață de sunet 3D EAX Advanced HD. Jocul *Giants: Citizen Kabuto* e inclus în pachet! **Preț: cca. 130 USD**

Sistem

Procesorul Duron de 800 MHz cu cei 128 MB memorie e încă destul de bine dotat pentru jocurile 3D actuale. Din punct de vedere al sonorizării însă acest sistem e deficitar, deoarece sunetul este dat de o soluție onboard. Soluția integrată nu e deloc recomandabilă PC-urilor pentru jocuri.





PLĂCI GRAFICE

Ati All-In-Wonder Radeon

Totul integrat: placa dispune de un chip grafic rapid, un tuner TV și un pachet gros de software, cu ajutorul căruia îți poți transforma PC-ul într-un videostudio.

Preț: cca. 220 USD

Inno3D Tornado GeForce2 Ti

Cu 64 MB memorie DDR Tornado e un partener excelent pentru procesoare între 800 și 1.200 MHz.

Preț: cca. 130 USD

MSI MS-8851 GeForce3 Ti 200

Grație rezervelor bune de performanță și calității grafice a lui DirectX8, placa este cea mai bună alegere, dacă vrei să vă mai faceți upgrade pe viitor la procesorul central.

Preț: cca. 260 USD

PERIFERICE

Saitek R440 Force Feedback Wheel

Pedală stabilă, un volan care stă bine în mâini și un aspect nobil: cu R440 fiecare joc de curse devine o adevărată bucurie.

Preț: cca. 110 USD



Thrustmaster FireStorm Wireless

FireStorm Wireless vă permite câștigarea Campionatului Mondial din FIFA 2002 și fără încurcături de cabluri. Preț: cca. 45 USD



ACCESORII

Terratec M3Po go

E micuț ca un Disc-Man, dar știe mult mai mult - de exemplu să redea CD-uri inscripționate cu muzică în format MP3. Preț: cca. 175 USD



MONITOARE

Elsa Ecom 440

O diagonală pe cîste de 42,4 cm și o imagine atât de clară, că-ți lăcrimează ochii de bucurie: cu o rezoluție de maxim 1.280x1.024 pixeli monitorul TFT de 17" e cu siguranță o atracție.

Preț: cca. 1100 USD

AOC 9K1r+

Contrast al culorilor și claritate a imaginii ridicate, fac ca 9K1r+ să devină interesant pentru jucători - la fel ca și conturile de achiziție. Preț: cca. 330 USD



Monitor și placă grafică

Cu un GeForce256, Duron 800 este sub-solicitat. O placă grafică și un procesor nou pot oferi semnificativ mai mult. Monitorul de 17" e cu siguranță suficient pentru toate jocurile 2D ca Moorhuhn, Settlers & Co. Empire Earth însă merită jucat pe un monitor de 19".

Sistem de upgrade 4: Athlon 1.100 MHz

PLĂCI GRAFICE

Ati All-In-Wonder Radeon 8500

AConcurența lui Ati la nobilele plăci GeForce3 nu rămâne numai un vis al jucătorilor hardcore, grație TV Tunerului și nenumăratelor mufe audio. Preț: cca. 418 USD

Asus V8200 T5 Pure

Aici primiți puterea 3D a variantei ultrarapide a lui GeForce3 pentru un preț relativ mic - în schimb nu dispune de mufe suplimentare. Preț: cca. 396 USD

Hercules 3D Prophet III Ti200

Nabila placă albastră dispune de toate proprietățile DirectX 8 și are o ieșire TV. Recomandată la procesoare mai mari de 1.000 MHz. Preț: cca. 264 USD.

PLĂCI DE SUNET ȘI BOXE

Terratec MX 6fire 24/96

Exact până la ultimul bit. Cu această placă de sunet și cu rack-ul de metal dispuneți de toate standardele de sunet și de mufe într-un singur pachet. Preț: cca. 220 USD

Hercules XPS 510

Cinci boxeacompaniate de un subwoofer puternic. Pe lângă urechi îți delectează și privirea. Preț: cca. 130 USD



MONITORE

Eizo F931

Dacă e vorba de mărime și, pe lângă jocuri mai sunteți și fani de filme DVD, veți fi teribil de mulțumiți cu F931. Monitorul de 21" suportă o rezoluție de 1.600x1.280 pixeli la 97 KHz, la care nu aveți nici o șansă să mai observați vreo vibrație. Pentru acesta e obligatoriu un calculator rapid și o placă grafică bună. Preț: cca. 925 USD

PERIFERICE

Logitech Cordless Desktop Optical

Cel mai nobil pachet de mouse și tastatură al acestui an vine cu un aspect negru cu antracit. Ambii sunt parteneri de încredere în jocurile care necesită reacții rapide. Preț: cca. 135 USD

Thrustmaster Top Gun Fox2 Pro Shock

Un Joystick cu efecte de vibrații. Aparatul optim pentru începătorii care-și doresc mai mult decât controlul. Preț: cca. 44 USD

Sistem

Calculatorul de clasă medie cu un Athlon 1.100 cu cei 128 MByte memorie și Sound Blaster Live! e drept că e o bază bună pentru majoritatea jocurilor anului viitor. Totuși și în acest caz vă mai puteți îmbunătăți PC-ul cu accesorii nobile sau un upgrade de procesor, de placă audio sau boxe mai bune.

INFRA-STRUCTURĂ

AMD Athlon
XP 1.700+

E rapid și poate funcționează și pe placa voastră de bază. Verifică cartea tehnică a plăcii de bază, probabil nu trebuie să schimbi decât procesorul.

Preț: cca. 185 USD

MSI K7T266 Pro2-RU

Un cămin rapid pentru noul Athlon. Nu uitați să cumperați și un cooler activ potrivit! Preț: cca. 170 USD

Monitor și placă grafică

În calculator se ascunde un GeForce2 GTS, care în colaborare cu procesorul e puțin lent. La capitolul plăcii grafice e neapărată nevoie de o îmbunătățire.

Monitorul său de 19" e absolut suficient pentru jocurile 3D. Un model mai mare însă nu ar avea avantaje numai în jocuri, ci și la vizionarea filmelor DVD oferind o senzație semnificativ mai bună.

ACCESORII



Microsoft
SideWinder
Strategic
Commander

Cu acest accesoriu de lux puteți juca jocurile de strategie cu forțe divine, pentru că vă permite activarea unor secvențe de acțiuni complicate prin apăsarea unei singure taste. Dacă dispuneți de Strategic Commander, aveți din start un avantaj mai mare în jocurile de strategie.

Preț: cca. 44 USD

Grupaj realizat de
DOREL PUCHIANU jr.
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



AUDIO

Gamesurround
FORTISSIMO II

Gamesurround

MUSE XL



Hercules

LEGENDA VIE

www.hercules.com

REPREZENTANT IN ROMANIA:
UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69
Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

CAUTAM REPREZENTANTI ZONALI



ULTRA PRO COMPUTERS



Jetway Information Co.

este o firmă cu o experiență de peste 15 ani în domeniul proiectării și producerii de plăci de bază și periferice. Produsele sunt proiectate să îndeplinească toate standardele internaționale, iar toate procedurile de fabricație sunt compatibile cu recomandările ISO.

În plus departamentul de proiectare continuă cercetarea și dezvoltarea noilor arhitecturi pentru a implementa noile soluții tehnice de avangardă în domeniul hardware.

Placa Video Wonder 7000

- *NVIDIA GeForce3
- *RAMDAC : 350MHz
- *Core Clock : 200MHz
- *Memory Clock : 460MHz
- *Memory Interface : 128bit
- *nfiniteFX engine for full programmability
- *LightSpeed Memory Architecture for unmatched performance
- *Surface engine for high-order surfaces and patches



Placa de Baza 867AS

- *Support Socket A for AMD Athlon / Duron CPU
- *VIA 8366 Chipset
- *266MHz F.S.B. With Double Data Rate
- *4x AGP mode
- *On board Ac97* Audio CODEC
- *Support Ultra DMA 33/66/100 functions
- *Support PC Health Monitoring On Post Screen
- *5x PCI, 1xAGP, 1xAMR, 2xDIMM, 2xDDR, 4xUSB

Placa de Sunet 738S1

- *CRT 3D audio technology
- *Supports Microsoft DirectSound 3D
- *Aureal's A3D Interfaces
- *Supports two and four channels speaker mode
- *Full duplex playback and recording with built-in of 16bit CODEC
- Support Win 98, Win 2000, Win NT4.0

Adresele magazinelor **ultra PRO**



IT SUPERMARKET BUCURESTI

B-dul N. Titulescu nr. 64
Telefon: 01-222.20.36
Fax: 01-223.22.84



IT SUPERMARKET BUCURESTI

Sos. Stefan cel Mare nr. 54
Telefon: 01-211.70.90
Fax: 01-210.22.76



IT SUPERMARKET BUCURESTI

B-dul Kogalniceanu nr. 10
Telefon: 01-310.11.65
Fax: 01-310.11.62



CONSTANTA

B-dul Ferdinand nr. 89A
bl. AR1
Telefon: 041-615.000
Fax: 041-618.080



TIMISOARA

Piata Marasti nr. 1-2
Telefon: 056-430.599
Fax: 056-435.638

Pentru distribuitori



Calea Griviței nr. 397 (piața Chibrit) Tel: 22.44.535 Fax: 22.45.586

BUCURESTI

B-dul Natiunile Unite nr. 3
Telefon: 01-33 6.45.63

BUCURESTI

Sos Iancului nr. 59
Telefon: 01-250.3 9.04

STRATEGIE

Strategie | Tacticală | Simulator de construcție

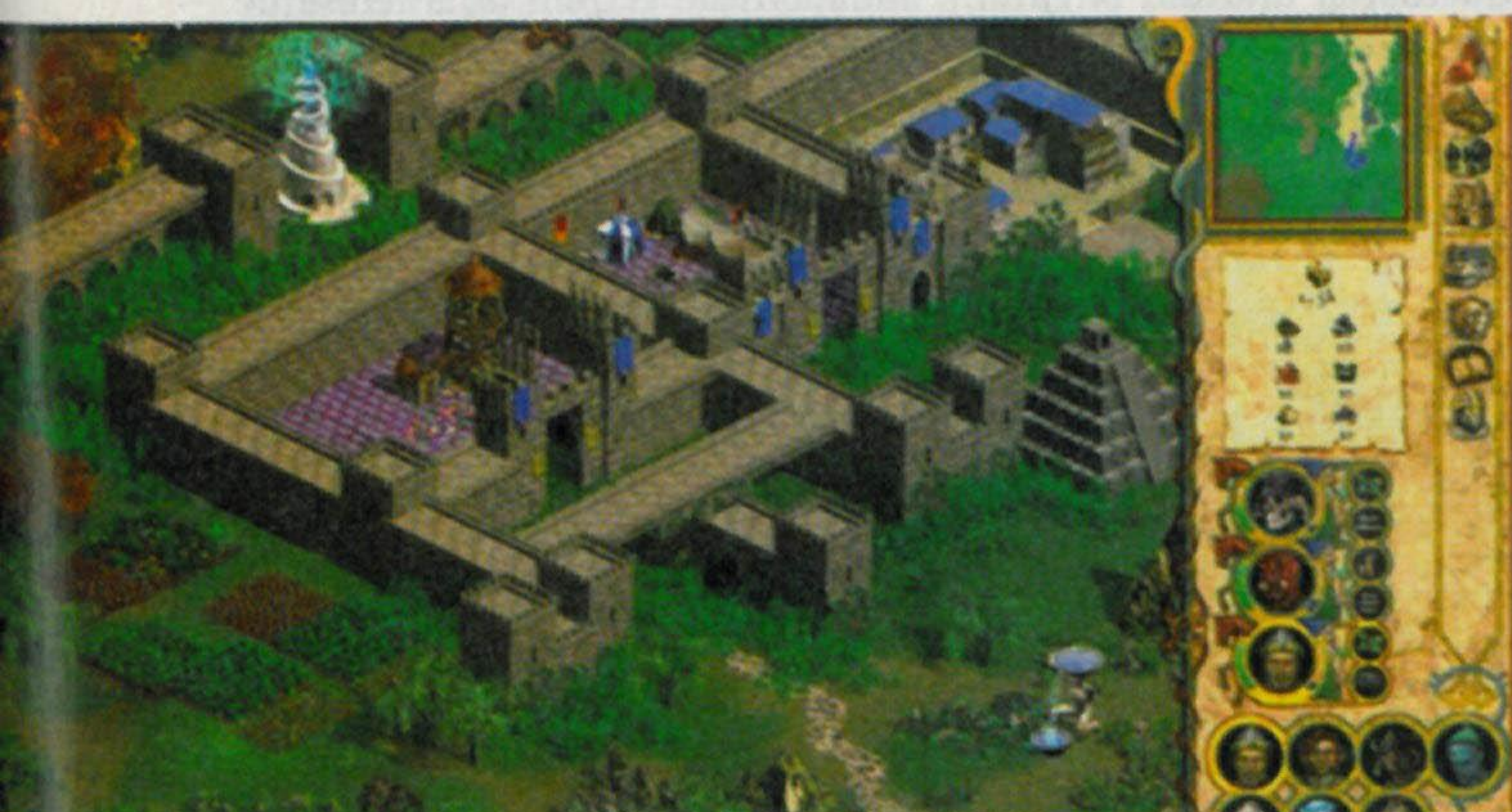
Monsterville

Cryo a anunțat apariția lui **Universal Monsters: Monsterville**. Un titlu care se anunță original, pentru că monștri de la Studios Universal se vor pune să facă politică pentru a conduce orașul în calitate de primar. Ei vor trebui să-și asigure suportul populației și o vor putea face prin diferite mijloace, între care și cele neortodoxe. Titlul este dezvoltat de Intelligent Game și este așteptat pentru martie 2002.



Haegemonia

Haegemonia : Legions Of Iron va fi un joc de strategie futuristă care ne va propune să descoperim și să cucerim galaxia în fruntea unei adevărate flote. Totul se va desfășura în 3D în timp real, iar Digital Reality, producătorul jocului, promite un nivel foarte avansat al AI-ului, cu sute de unități care vor acționa în manieră pertinentă, în diferitele evenimente ale jocului. A fost anunțat și un mod multiplayer solid. Apariția jocului este prevăzută pentru mai 2002.



CDV anunță Blitzkrieg, un Sudden Strike în 3D

CDV a anunțat producerea lui **Blitzkrieg**, un RTS a cărui acțiune se va desfășura în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Primele imagini ne amintesc puternic de **Suden Strike**, realizat tot de CDV. Producătorul german nu se ascunde după deget și descrie jocul ca fiind asemănător lui **Sudden Strike**, dar mai realist și beneficiind de un engine 3D. **Blitzkrieg** a fost anunțat pentru trimestrul IV, 2002.



Heroes 4 și M&M 9

O dată de apariție așteptată de mulți: 29 martie 2002. 3DO iese în sfârșit din letargie și ne transmite prin filiala sa 3DO Europe, data de apariție comună a mult așteptatelor **Heroes of Might&Magic 4** și **Might&Magic 9**. Aceste două titluri, care se joacă de câțiva timp cu nervii noștri își văd concretizat viitorul încet dar sigur.

Ski Park Manager

Jocul propune construirea și gestionarea unei stațiuni de schi. Titlul va fi editat de **Microïds** și este așteptat pentru sfârșitul lui februarie. După iarna de-afară va apărea încă în timp.

Car Tycoon

Ultimul simulator economic al lui **Fishtank Interactive** ne va transpune în lumea car business-ului. Vom începe în anii '50, când concurența tenace va încerca să ne elimine din rădăcini dar, dacă vom fi destul de pricepuți, vom deveni adevărate instituții (totul se petrece într-un arc temporal de 50 ani). Vom avea la dispoziție peste 300 de mașini și mai bine de 250 locații unde să ne desfășurăm activitatea.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- Anno 1503**
Strategie de constr. | febr. 2002
EA Games
- Empire Earth**
RTS | a apărut
Vivendi Universal
- Praetorians**
RTT | decembrie 2002
Pyro Studios
- Warcraft 3**
RTS | februarie 2002
Vivendi Universal
- Age of Mythology**
RTS | mai 2002
Microsoft
- Résistance**
RTS | octombrie 2002
Powderworks
- Republic**
Strategie-Mix | aprilie 2002
Elixir Studios
- Heroes of Might & Magic 4**
TBS | febr. 2002
Infogrames
- B&W: Creature Isle**
Strategie | a apărut
EA Games
- The Sims: Hot Date**
Strategie | a apărut
EA Games

ASEDIU Grație hotkey-urilor și celor trei formații bine configurate, lucrurile rămân clare și în cazul încleștărilor masive din imagine.

Warrior Kings

Ideile noi sunt întotdeauna binevenite. RTS-ul celor de la Black Cactus este un adevărat spectacol și are **destul potențial ca să influențeze pozitiv acest gen de strategie.**

Cele mai multe RTS-uri sunt realizate după modelul **Command&Conquer**:

aveți conducerea unei fracțiuni, construiți unități, le trimiteți apoi în luptă de-a lungul a 10 sau 12 misiuni, câștigați și apoi preluați controlul altei fracțiuni, din nou construiți unități etc. Acest lucru s-a constatat la multe jocuri RTS, căci multor gameri le place. **Warrior Kings** aduce inovații în această privință.

Teoretic există trei fracțiuni, în jocul produs de compania britanică Black Cactus, și anume: păgânii,

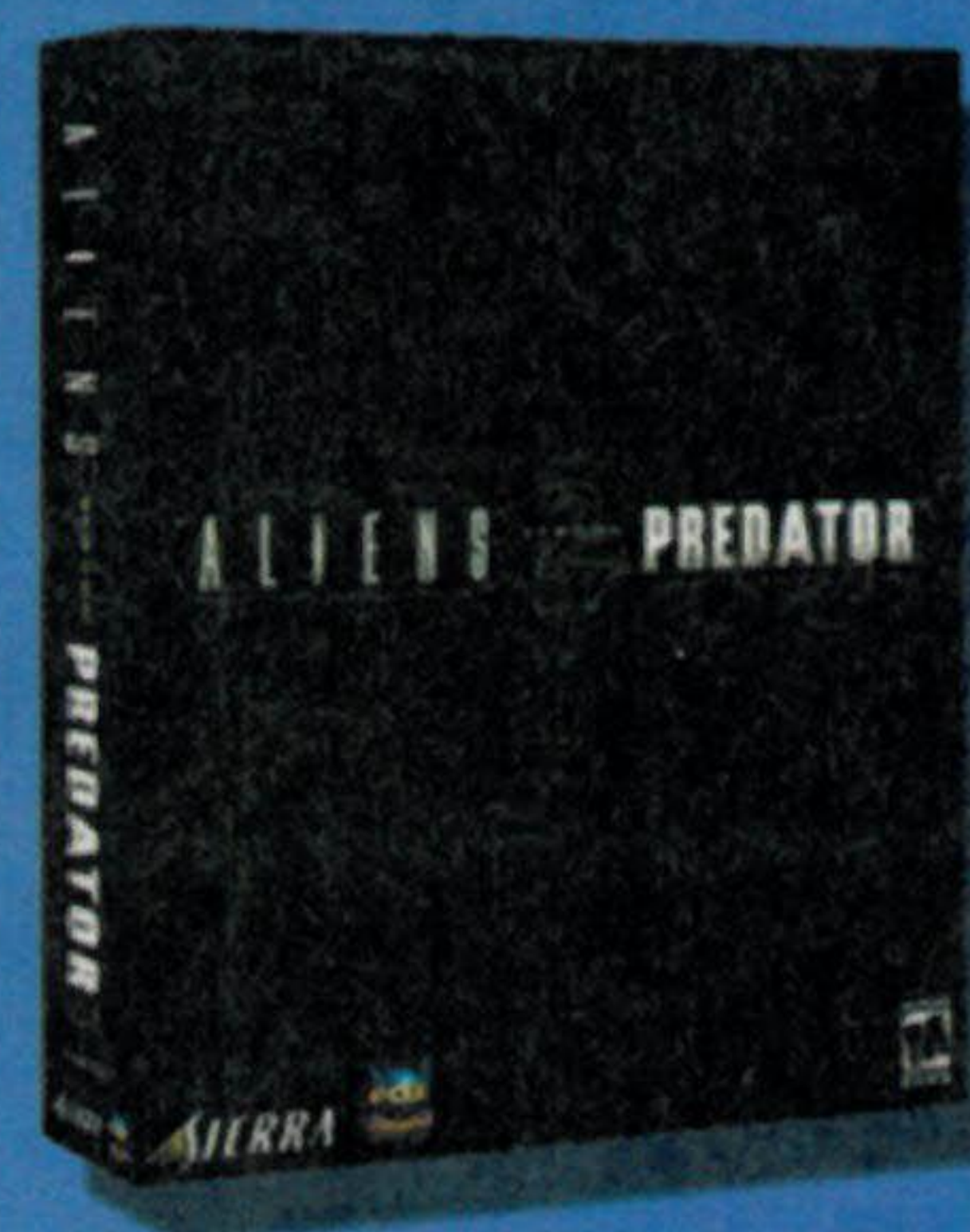
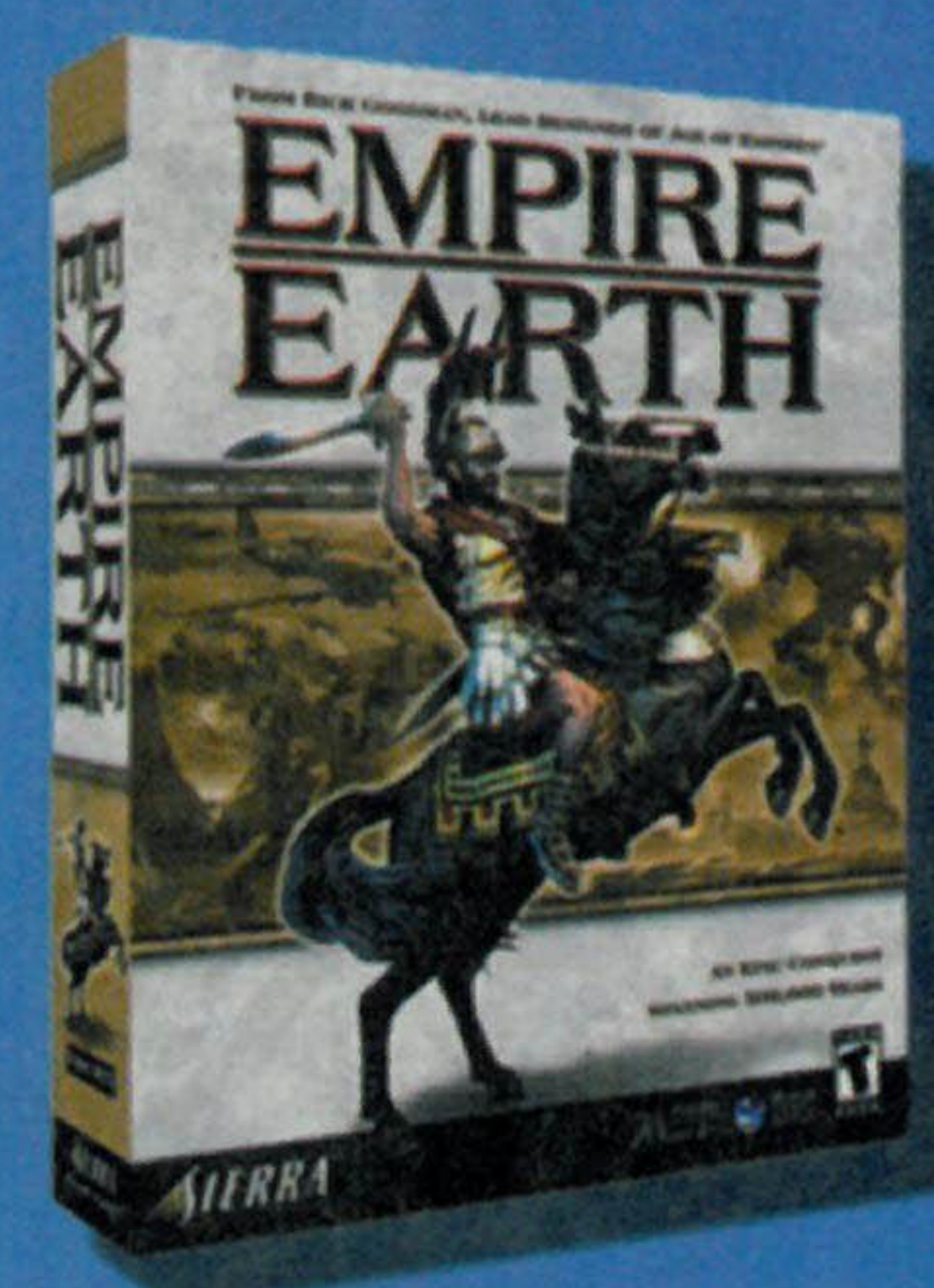
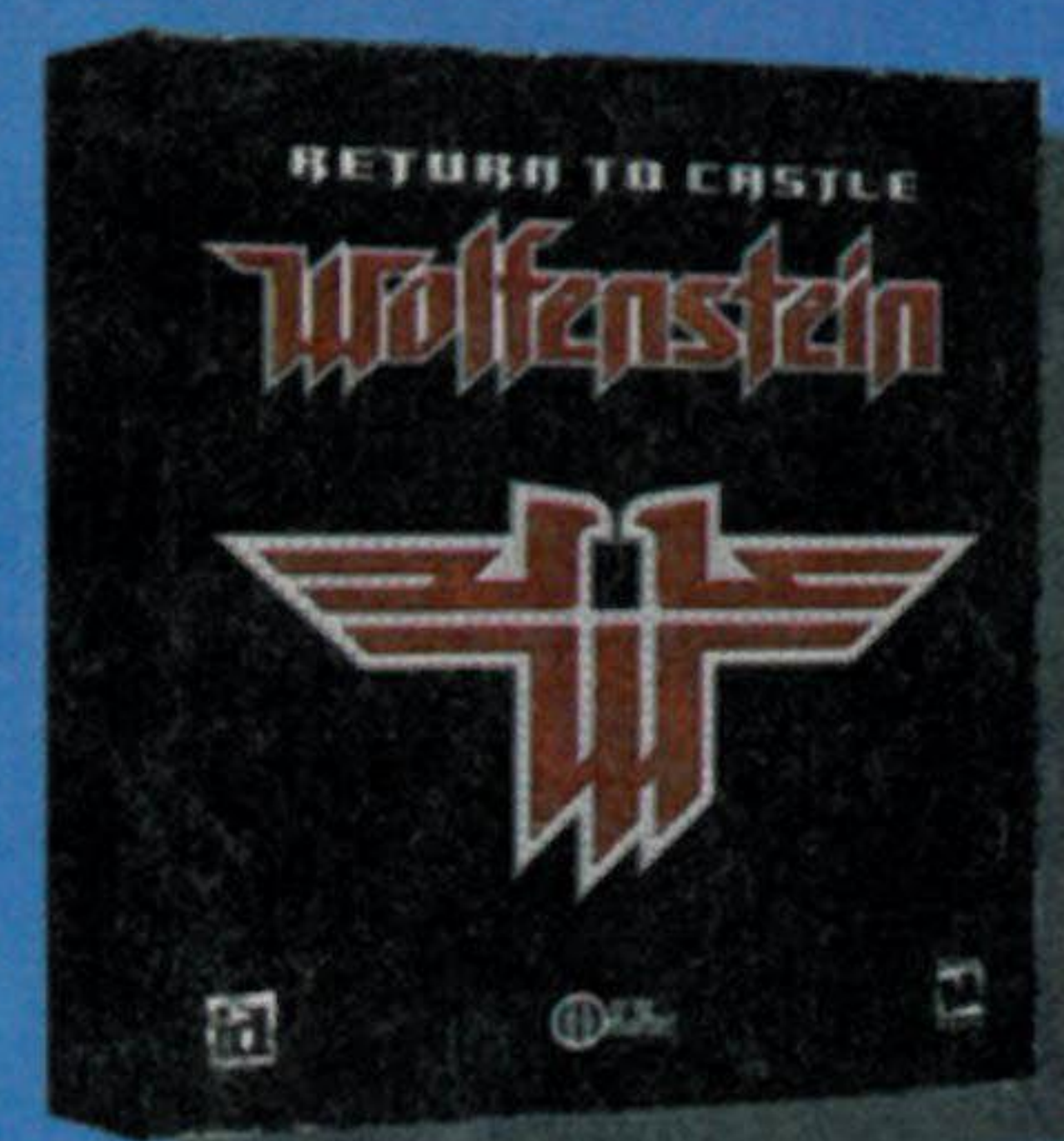
credincioșii și cercetătorii (mai bine zis obsedații de tehnologie). În practică lucrurile se schimbă. De exemplu, porniți campania din Evul Mediu în modul neutru și vă dezvoltați prin cercetare și construirea de unități în cele mai diverse domenii. Cine vrea să fie "the bad guy" va construi cel mai probabil numai soldați și se va bucura de prezența demonilor întunecați în rândurile sale. Cine vrea să fie bun, va face din toate câte ceva și va fi bun în toate domeniile. Aceste treceri dintr-o parte în alta a baricadei fac lucrurile extrem de interesante

INCREDIBIL În imagine puteți vedea arma demonilor păgâni în plin marș. Terenul 3D influențează chiar desfășurarea luptelor.





PARTENERUL TĂU ÎN LUMEA JOCURILOR



Pentru orice titlu multimedia
comenzi și la:

www.monosit.ro

București, Splaiul Unirii nr.4
Bl. B3, sc. 2, ap. 10
Tel: 01-330.23.75
Fax: 01-330.63.51
E-mail: monosit@rdsnet.ro

MONSTRUOS

Unitățile din
imagine, Behemoth,
arată strașnic și au
caracteristici
importante în luptă.

în modul multiplayer, unde nu prea sunt posibile surprizele tactice, căci toate unitățile adverse pot fi observate și recunoscute încă de la început. Răsturnările de situație apar însă des în **Warrior Kings**.

În modul single player libertatea lăsată jucătorului merge atât de departe încât, în orice situație s-ar ajunge, se va potrivi cu storyline-ul jocului. Acest lucru amintește de **Black&White**. De exemplu, în una dintre misiuni, sălbaticul Mob vrea să ardă pe rug o vrăjitoare. Puteți opta între a vă trimite armata să o salveze sau să o lăsați pe bătrâna vrăjitoare să se prăjească. În prima situație, vrăjitoarea vă va mulțumi prin construirea unei noi unități, în a doua situație nu mai aveți acces la noile unități și deveniți mai rău. În general campaniile sunt destul de dificile și garnisite cu multe misiuni intermediare, ceva în genul lui **Empire Earth**.

Warrior Kings impresionează și din punct de vedere grafic: întreaga panoramă 3D este incredibil de detaliată, fiind accesibilă și funcția zoom. Figurile sunt bine realizate iar majoritatea obiectelor sunt astfel concepute încât să puteți interacționa cu ele. Când o armată numeroasă se îndreaptă spre voi, cu ajutorul lemnului puteți construi palisade. Armatele vor fi influențate de terenul pe care vor lupta, astfel că jucătorii experimentați vor trebui să ia aminte la păduri: când păsările își iau zborul dintr-o dată, este clar că în spatele acelor tufișuri vă așteaptă ceva.



PRIMA IMPRESIE

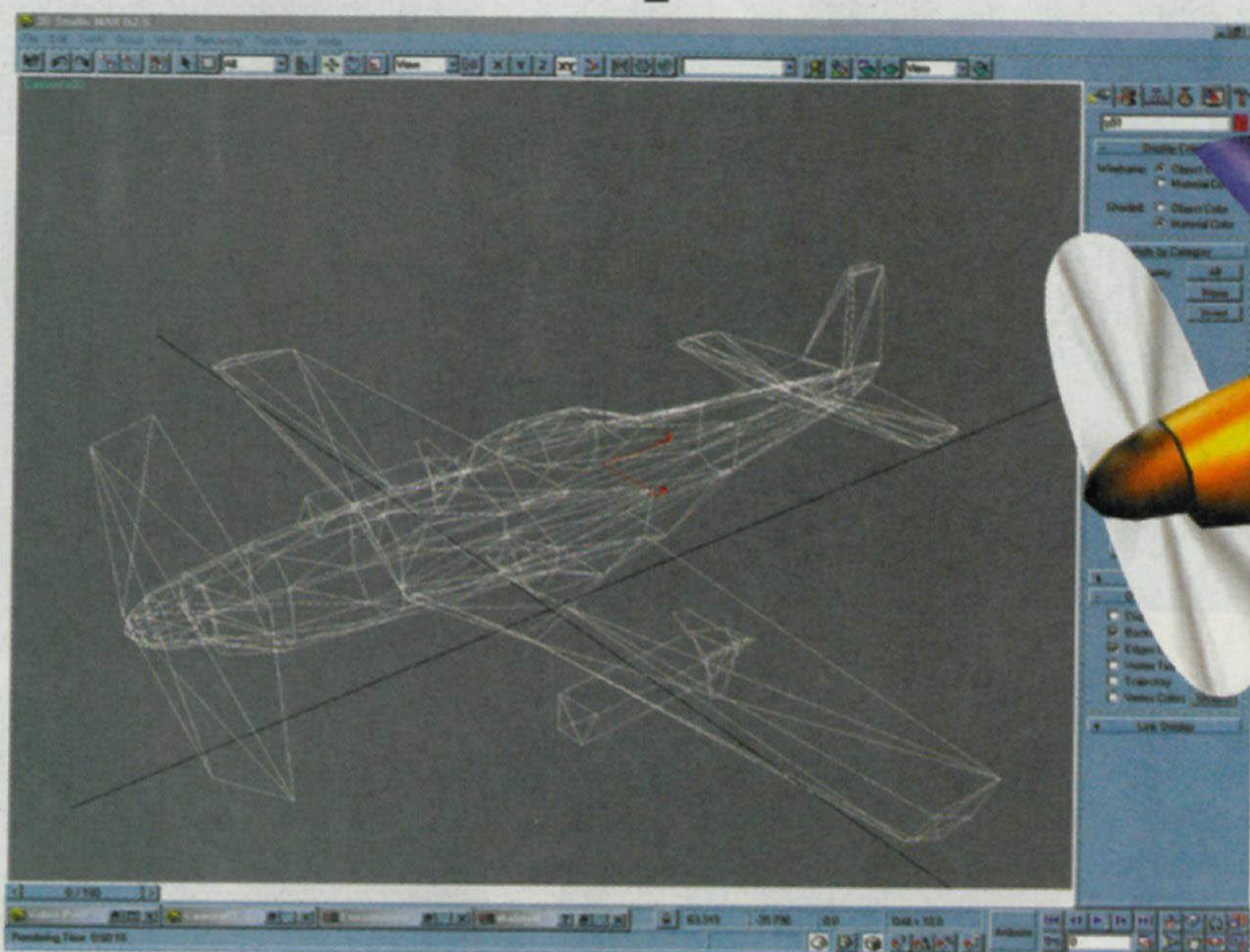
Warrior Kings promite să aducă idei novatoare și interesante. Un RTS care seamănă și cu **Black&White** sună ispititor. Dacă jocul va fi cu adevărat o surpriză plăcută și ne va intra la suflet, vom vedea abia în februarie 2002. Până atunci strategii mai au de așteptat puțin.

MARIUS TEPELEA

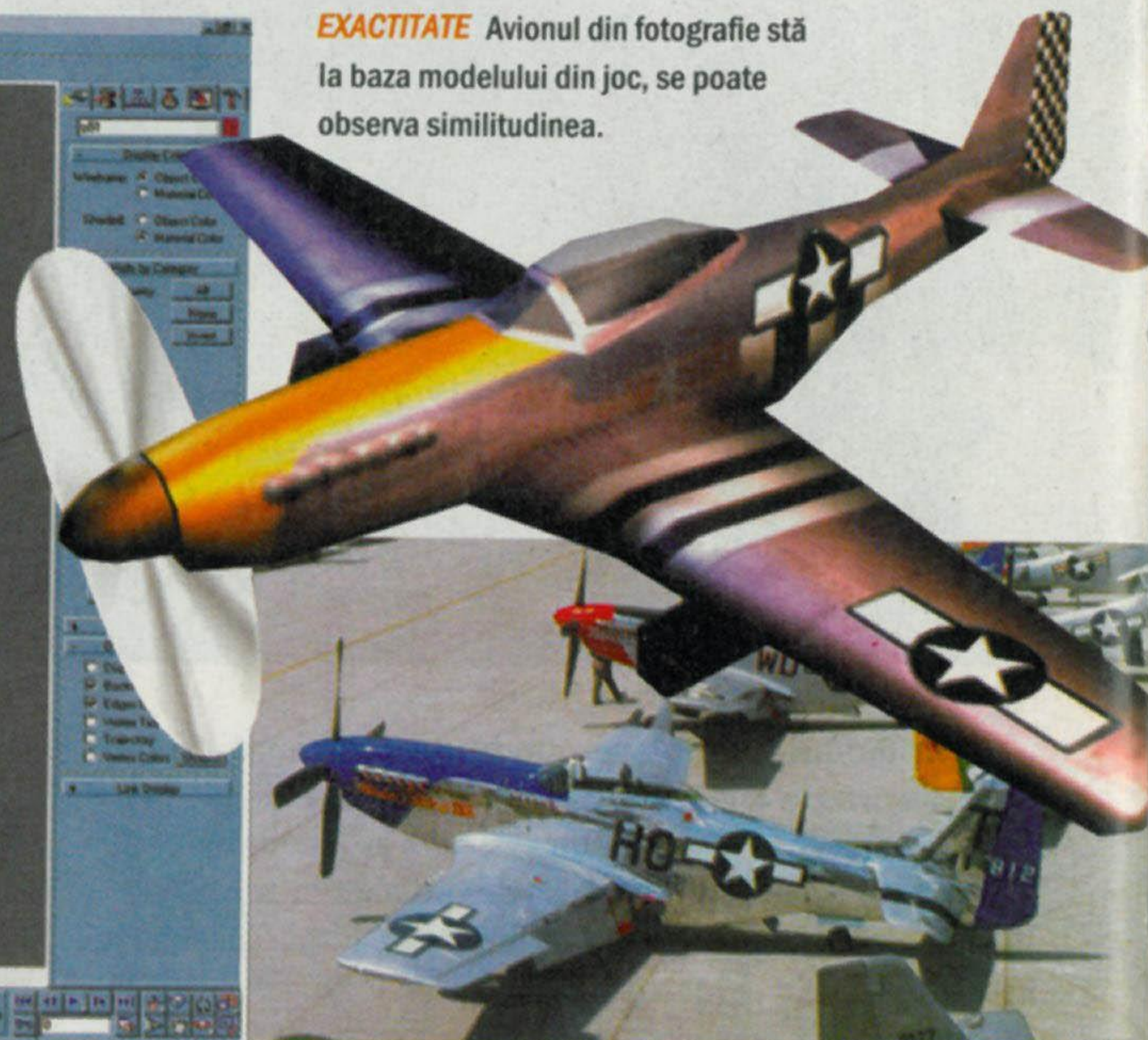
Producător Black Cactus
Termen februarie 2002



World War 2: D-Day to Berlin



EXACTITATE Avionul din fotografie stă la baza modelului din joc, se poate observa similitudinea.



După Z: Steel Soldiers, cei de la Bitmap Brothers vin cu un joc de strategie, care **ține cont de realitatea istorică.**

Titulul jocului va suferi poate modificări, cuprinsul însă rămâne același: lupte fulminante, bazate pe realitatea istorică, prin care participați până la capăt în al Doilea Război Mondial, de la debarcarea din Normandia, până la ultimele asalturi asupra bastioanelor lui Adolf Hitler.

Cine este familiarizat cu jocurile produse până acum de către Bitmap Brothers, știe cât preț pune echipa producătorilor pe grabă: adică nici unul. Jocul pare să nu acorde prea mare importanță construirii bazelor și managementului resurselor, mouse-ul se odihnește abia după ce trimite unitățile împotriva inamicilor, controlul este corespunzător, elemente cu care v-ați obișnuit deja la alte jocuri ale genului. Unitățile sunt marcate, țintele fixate, ordinele date, clic și gata. Câștigătorul a văzut repede punctele slabe din apărarea adversă, și-a dat seama de modalitățile prin care poate profita de acest lucru și a acționat ca atare.

Se regăsesc aici clișee din seria Z. Pornind de la roboții high-tech ai lui Z, producătorii au ajuns să realizeze o hartă a Europei extrem de realistă la acest nou joc. Pentru ca trupele să fie cât mai apropiate de realitatea istorică, designerii au întreprins cercetări serioase. Fie că sunt avioane de recunoaștere, lansatoare de rachete sau transportoare blindate, modelele 3D respectă chiar și culorile modelelor originale, după imaginile istorice. Desigur World War 2: D-Day to Berlin se află încă în lucru. Producătorii nu au lăsat să transpire nimic despre

comportamentul AI-ului, cu atât mai puțin despre campanii sau scenariu. Puținele scene prezentate arată totuși un RTS care promite multă acțiune: faimoasele Panzere germane în formație de luptă, cratere lăsate de bombele explodate, un convoi de aprovizionare în drum spre front.



PRIMA IMPRESIE

Bitmap Brothers fac jocuri puține, dar bune. Deși nu avem prea multe informații de la producători, jocul poate impresiona prin realism și grija față de respectarea detaliilor istorice. Dacă controlul va fi reușit, misiunile alcătuite adecvat și scenariul scris cu grijă, fanii RTS se vor bucura de încă un joc despre cel de-al Doilea Război Mondial, care ar putea să nu repete clișeele genului.

MARIUS TEPELEA

Producător Bitmap Brothers
Termen..... august 2002



MUNCĂ MIGĂLOASĂ
Unitățile au fost concepute și animate manual.

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs



Fantome africane

Ubi Soft Entertainment a anunțat că în martie 2002 va lansa primul expansion pentru **Ghost Recon**. Acest add-on va cuprinde misiuni în Nordul Africii, ca urmare a unui nou conflict între Etiopia și Eritrea. Pe lângă un story nou, expansion-ul va include noi arme, vehicule și, evident, inamici. Vor apărea și ameliorări din punct de vedere grafic și de sunet.

Soldier of Fortune 2: dezmembrat în video

Unul dintre argumentele forte ale lui **Soldier of Fortune**, în afara numelui, a fost simpatica posibilitate de a separa în mai bucăți pe fiecare dintre inamicii întâlniți cu focuri de armă. Asta i-a aruncat în cârcă o reputație sulfuroasă, dar mai ales o ușor motiv de orgoliu: este întotdeauna amuzant să faci într-un joc ceea

ce nu vei încerca niciodată în viața reală. **Soldier of Fortune 2: Double Helix** urmează aceeași cale și a mărit precizia impacturilor pe același corp: veselie. Pentru exemplificare, puteți viziona filmulețul de pe CD. Totuși, este nerecomandat sufletelor sensibile.



GTA 3 pe PC

Așteptăm în continuare confirmarea de la Rockstar Games, producătorul lui **GTA 3**, dar vom trece și peste asta: site-ul EB Games propune jocul pentru 16 aprilie în Statele Unite. În sfârșit o veste bună, căci după excelentul **Driver**, gamerii nu au mai avut un joc care să le provoace scrâșniri de dinți. La jumătatea drumului între **Mitown Madness** și **Max Payne**, **GTA 3** promite mult. Păi da, doar e urmarea lui **Grand Theft Auto**!

Wolenstein: fără trișori!

Vănat de Valve, programul anti-cheat, **Punk Buster**, a fost primit de id Software.

Even Balance a anunțat că id Software i-a contactat pentru adaptarea lui **Punk Buster**, programul său anti-cheat, pentru **Return to Castle Wolfenstein**. Echipa de la Even Balance a dezvoltat la origine acest program pentru a luta împotriva trișorilor în **Counter-Strike**. După un an de muncă, au reușit să pună la punct un program foarte eficace care acoperea majoritatea erorilor jocului, exploatate de

trișori la jocul în rețea. Pentru a ameliora eficacitatea programului, trebuiau să aibă acces la codul sursă al jocului. Valve a refuzat, declarând că realizează propriul sistem anti-cheat. În final, **Punk Buster** va fi integrat în codul lui **Return to Castle Wolfenstein**.



Infogrames confirmă Unreal Tournament 2

Infogrames a confirmat dezvoltarea lui **Unreal Tournament 2** de către Digital Extremes. Detalii suplimentare au fost promise pentru viitorul apropiat.

Serious Sam: The Second Encounter

Gathering of Developer (GOD) și **Croteam** au anunțat că **Serious Sam: The Second Encounter** este gata. Jocul reia același concept cu al precedentului **Serious Sam**. În acest nou episod apar șapte adversari noi, 12 niveluri single, 20 niveluri multiplayer și trei arme noi... Dar ce-ar fi să jucați demo-ul de pe CD?

GTA pe marele ecran?

Paul Anderson, care lucrează momentan la adaptarea cinematografică a lui **Resident Evil**, pare să fi prins gustul jocurilor. Și-a propus cu tărie să aducă **Grand Theft Auto** pe marele ecran. **Paul** nu a dat însă prea multe detalii. Așadar, răbdare.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1 **Halo**
Ego-Shooter | martie 2002
Microsoft
- 2 **Deus Ex 2**
Action-Adventure | t. necunoscut
Eidos
- 3 **Unreal 2**
Ego-Shooter | martie 2002
Infogrames
- 4 **Grand Theft Auto 3**
Action-Mix | 2002
Take 2
- 5 **Doom 3**
Ego-Shooter | t. necunoscut
Activision
- 6 **C-S: Condition Zero**
Shooter tactic | ianuarie 2002
Vivendi Universal
- 7 **Mafia**
Action-Mix | februarie 2002
Take 2
- 8 **Duke Nukem Forever**
Ego-Shooter | 2002
Take 2
- 9 **Jedi Outcast**
Ego-Shooter | mai 2002
Activision
- 10 **Medal of Honor**
Ego-Shooter | ianuarie 2002
Electronic Arts

Command & Conquer: Renegade

Ca grafică, Renegade arată bine, însă nu extraordinar. Dacă programatorii vor îmbunătăți AI-ul până la apariție, mă voi face că nu văd partea grafică: Renegade **va fi un joc distractiv și captivant.**

Renegade nu arată chiar atât de bine ca eroul cu același nume din serialul TV, dar se joacă la fel de cool. Cât despre personajul principal, o brută pe nume Havoc, acesta îl pune în umbră până și pe pachetul de mușchi - Duke Nukem. Jocul începe, dacă doriți, cu un tutorial. Amatorii de acțiune care, în mod normal, se aruncă direct în focul luptei, să se gândească totuși de două ori înainte dacă vor cu adevărat să sară peste campania tutorial. Declarațiile super-soldatului Havoc sunt atât de macho,

încât provoacă râsul și vă dau de înțeles imediat cu ce fel de joc aveți de-a face. **Renegade** se ia în serios la fel de puțin ca predecesorii săi din strategiile în timp real. Tutorialul ne lămurește chestiile de bază: cum să sărim peste cutii, să ne cățărăm pe scări și să ne târâm pe lângă posturile de gardă; cum să mânuim mitraliera, pușca cu lunetă și să plantăm mine. Până aici, totul e-n regulă: sună la fel ca în celelalte 1st person shootere. Programatorii au luat-o însă pe o altă cale, care se apropie de cea din **Operation Flashpoint**, doar că e cu mult mai puțin realistă. Jucătorul nu trebuie să răzbată prin ganguri întunecate și să se bată de unul singur cu mulțimea de adversari, ci acționează dintr-un background mult mai îndepărtat. Luptele au loc într-un teritoriu aflat în război, în mijlocul trupelor

GDI și NOD, care-și pasează reciproc și fără zgârcenie focuri de armă. NOD, stricătorii liniștii publice, sunt conduși de figura de cult, Kane. Acesta nu apare pe câmpul de bătălie, însă i se aude vocea de nenumărate ori la stația radio. Pe front apare în plus un al treilea partid, aliat cu NOD. Își spun The Black Hand și atrag atenția, după cum ne povestește manualul, prin comportamentul lor nemilos de neîndurător. Ei bine, genul acesta oricum nu are nevoie de un story prea profund, deci să trecem mai departe la test. Luptele se dau în areale exterioare întinse, la fel ca în **Tribes 2**, iar trecerile în încăperi închise nu sunt întrerupte de timpi de încărcare. Vă veți regăsi de cele mai multe ori din nou în prima linie a frontului, unde soldații trag aprins, tancurile bubuie, elicopterele se rotesc, iar



PRIETEN ȘI DUȘMAN Soldații roșii sunt cei răi, restul fac parte din echipa proprie.

PC Games ianuarie 2002

037 000

avioanele își aruncă bombe. Veți fi întotdeauna în focul luptei - ca participant, nu ca observator. Producătorul lui **Renegade**, Dan Cermak, nu promite prea mult: "Dorim să-i dăm jucătorului sentimentul că participă la un război pe care nu îl poate câștiga de unul singur, însă îl poate influența într-o oarecare măsură." Chiar așa se și joacă **Renegade**. Nici una dintre acțiunile voastre nu vor transforma scena aprinsă într-o stațiune balneară. Scăpați de câțiva soldați NOD iar în câteva secunde apare un elicopter roșu în imagine, din care își dau drumul pe frânghii noi luptători. Între timp, conducătorul vă transmite prin radio să asigurați sectorul. Pentru aceasta, trebuie să eliminați toți inamicii, ceea ce vă pune în fața unei dileme: reușesc să-i termin pe toți, oare găsesc pe undeva vreun tanc în care să urc? Sau am nevoie de câțiva soldați aliați care să-mi stea de-o parte? Veți primi ajutor de la militarii GDI, care se află în apropiere. Fugiți spre ei, apăsați tasta "use" și ei vă urmează imediat, la fel ca în **Half-Life**. Vă ajută mult inspectarea cu exactitate a terenului împrejurător. În prima misiune, o pușcă cu lunetă era pe jumătate ascunsă pe ștrandul din apropiere. Cel ce pune mâna pe ea va avea puțină bătaie de cap cu soldații din

depărtare. În acel moment, pot fi doborâți cu ușurință de la distanță. Și cel care distruge flak-urile inamice va primi ajutor. Minele, aruncătoarele de flăcări și lansatoarele de rachete termină rapid instalațiile defensive. Odată ce apărarea antiaeriană e scoasă din uz, unitățile aviatice aliate au calea liberă: întăririle se apropie pe cale aeriană și mai aduc niște bonusuri, printre care arme și muniție. Aceste ținte secundare nu trebuie însă neapărat atinse. Misiunea este încununată de succes dacă atingeți scopul principal - și cu asta, basta. Surprizele de acest fel vă pot ușura viața, deoarece întăririle ar putea aduce cu ele ceva important, v-ar putea reîmprospăta muniția sau aduce câteva puncte în plus la evaluarea misiunii. EVA, organizator-ul mobil, vă informează oricum despre tot ce trebuie să faceți, vă spune care obiective le-ați atins deja și care sunt cele pe care le mai aveți de îndeplinit. Câteodată trebuie infiltrate tabere inamice, după care aveți de salvat niște oameni. Principiul este însă întotdeauna același: "curățați" cât mai mult posibil! **Renegade** simulează războiul doar în parte. Permanent, Havoc ia cuvântul și ușurează acțiunea cu câte o vorbuliță tipic macho. Luptele sunt inofensive. Cu toate că oponentii pot fi



scoși din funcțiune dacă-i nimerim în anumite părți ale corpului, toate personajele se înrudesesc cam greu cu oamenii, ele amintind mai degrabă de niște roboți acționați cu baterii care se prăbușesc inofensivi la podea, fără să lase ulei sau alte lichide în urma lor. "Mulți fani cer un grad ridicat de violență. Dar noi o luăm pe altă cale și dorim să facem jocul accesibil unui public mai larg", ne spune Cermak.

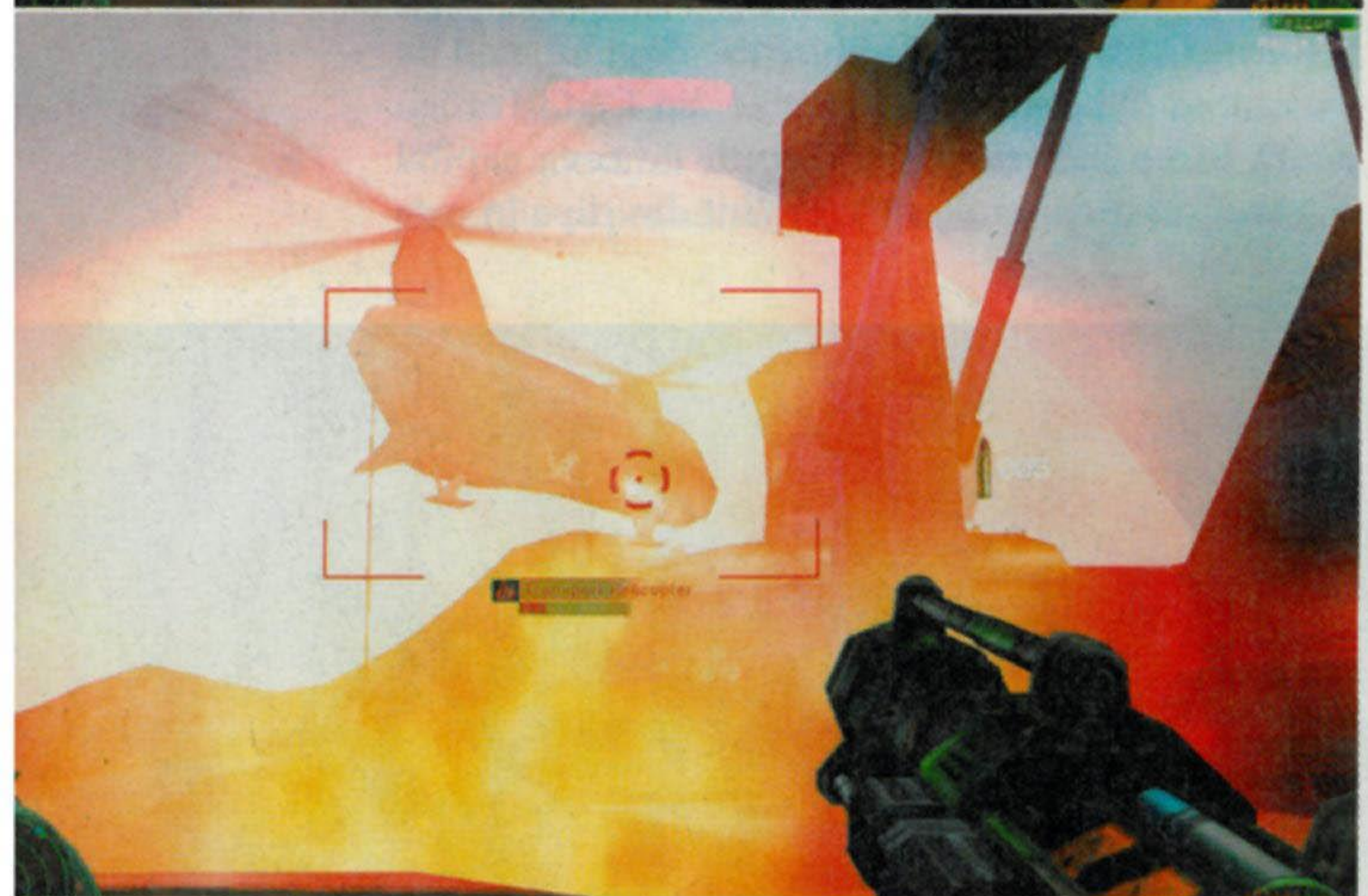
Renegade devine foarte interesant în multiplayer. Programatorii s-au gândit să creeze, pe lângă tradiționalele Deathmatch și Capture the Flag, un mod de joc care să se bazeze pe strategiile din C&C. Participanții încep în baza lor și dispun de ceva capital de start, care se înmulțește constant din clipa în care

JOCUL ÎN ECHIPĂ

Pentru jucătorii multiplayer, **Renegade** are pregătite câteva moduri interesante de joc care amintesc de teamplay-ul din Tribes 2.

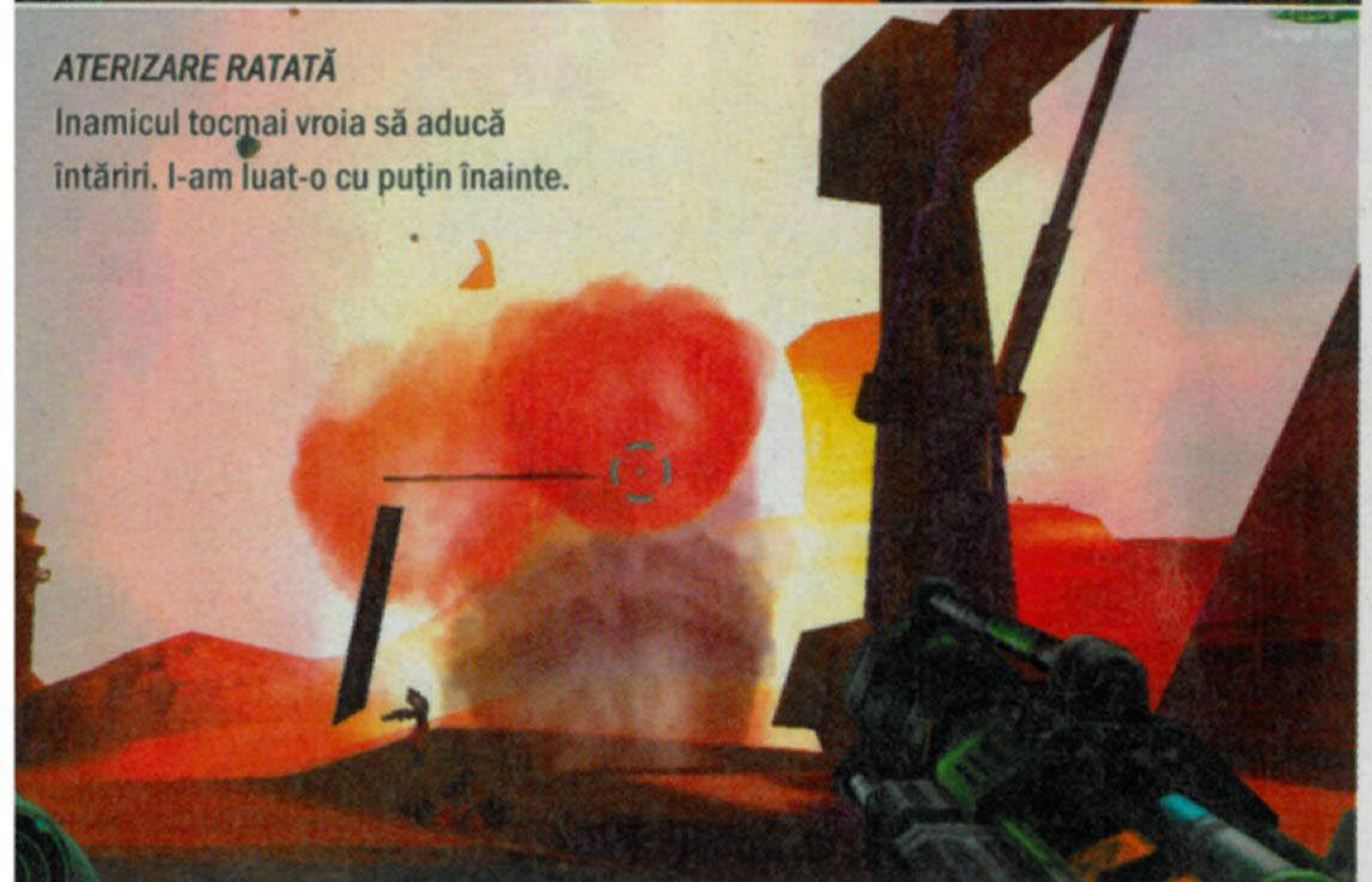
LINIȘTE! În joc există trei modele de puști cu lunetă.





ATERIZARE RATATĂ

Inamicul tocmai vroia să aducă întăriri. I-am luat-o cu puțin înainte.



începeți să exploatați resursele. Pentru aceasta aveți nevoie de materie primă - Tiberium și apoi de un extractor, care să-l extragă și să-l transporte la bază. Din banii obținuți vă înarmați, cumpărați vehicule (bikes, tancuri etc.) sau construiți sisteme defensive și clădiri noi. Scopul este, normal, să faceți baza inamică una cu pământul.



PRIMA IMPRESIE

Ca grafică, *Renegade* arată bine, însă nu extraordinar. Dacă programatorii vor îmbunătăți AI-ul până la apariție, mă voi face că nu văd partea grafică: *Renegade* va fi un joc distractiv și captivant.

CORNELIU DAN

Producător Westwood
Termen a apărut

Program contrastant

A fost odată, demult: *Command & Conquer I* apărea în 1995. Așa arată clădirile în comparație cu cele din *Renegade*.



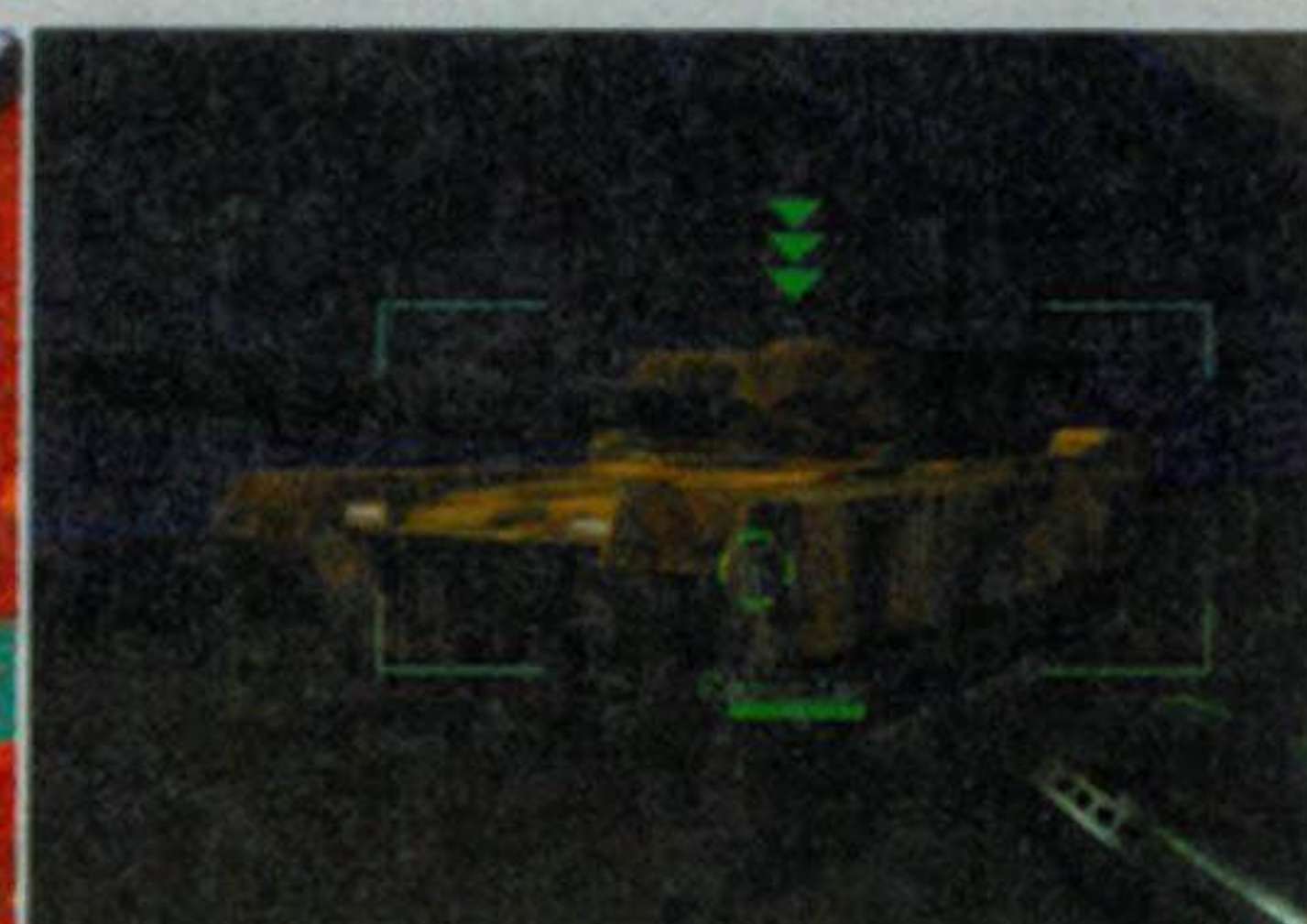
Incredibil, dar adevărat: în clădirea de lângă cursor se creșteau cyborgi încă din 1995.



În *Renegade*, *Fist of Nod* arată mai degrabă ca o cazarmă.



L-ați fi recunoscut? În timp ce tancul din *C&C 1* constă doar din câțiva pixeli...



... șase ani mai târziu face o figură mult mai prezentabilă în engine-ul 3D de la Westwood.



Obelisk of Light era pentru comandanții GDI cea mai temută armă defensivă.



Și în *Renegade*, diabolicul turn laser este în plină acțiune, transformându-i pe atacatori în grămăjoare de cenușă.



Adunătura de pixeli cu clești la un capăt este unul dintre harnicii extractori de tiberium.

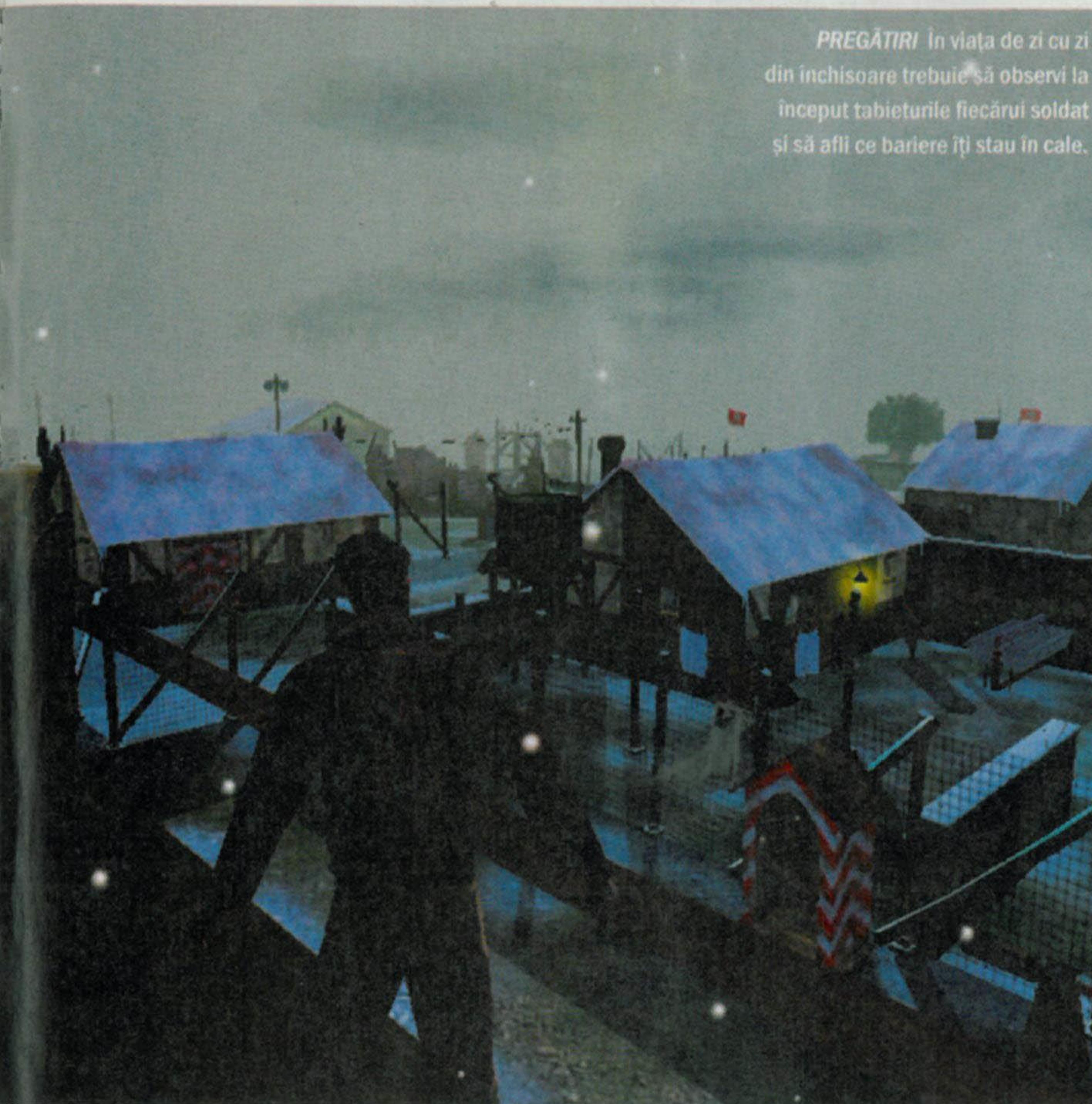


Și în *Renegade*, extractorul aduce tiberium-ul la rafinărie, dar arată mult mai bine.

Prisoner of War

PREGĂTIRI În viața de zi cu zi din închisoare trebuie să observi la început tabieturile fiecărui soldat și să afli ce bariere îți stau în cale.

ȘOARECELE ȘI PISICA Paznicii nu au voie să observe nimic din escapadele tale în zonele interzise, altfel se declanșează iadul.



În Prisoner of War
încerci să evadezi
dintr-un lagăr.
**Inteligența este
singura ta armă.**

Ca pilot de recunoaștere, te rotești în cel de-al Doilea Război Mondial deasupra unei închisori, până când germanii îți doboară avionul. Imediat ești capturat și închis. Din această clipă, trăiești viața de zi cu zi a unui prizonier - care are norocul extraordinar de a nu profita de torturi și de a nu fi tratat într-un mod inuman. Din perspectiva persoanei a treia Țopăi pe urmele colegilor: la masă, la munca forțată și la cariera de piatră. Anotimpurile trec, viața rămâne aceeași. Din când în când mai testezi cât de mult te poți îndepărta de colegi, înainte ca cineva să te-njure. Arunci o privire într-o clădire, sari peste o barieră și te întorci repede înapoi. În curând știi pe de rost unde se află gardurile, turnurile de pază și reflectoarele. Îți faci o impresie despre gardieni, despre obișnuințele lor, locurile unde patrulează. Apoi pornești, împreună cu fostul co-pilot, o tentativă de evadare. Aceasta eșuează. Colegul este împușcat, iar tu ești mutat la închisoarea cu înalt grad de siguranță, în Castelul Colditz. Aici domnesc reguli aspre, ești supravegheat cu multă atenție. Din nou începi treaba de observație și memorare. La un moment dat auzi un zvon despre o super-armă care s-ar afla în construcție undeva prin clădire. Nemții au început montajul ei aici, căci aliații nu și-ar bombarda niciodată oame-

nii proprii. După ce reușești să transmiți pe ascuns aceste informații, primești sarcina de a distruge componentele armei. Din această clipă, acțiunea devine periculoasă: distragi atenția paznicilor cu pietre, furi uniforme și chei, spionezi generali, răscolești acte și te înapoiezi rapid în celulă - totul conștient de faptul că dacă te prind nemții, mori imediat.



PRIMA IMPRESIE

Dacă acceptați cu naivitate că un prizonier de război poate să se miște liber într-un lagăr, să se furișeze și să păcălească gardienii, atunci Prisoner of War este și un titlu care vă va rezerva surprize.

CORNELIU DAN

Producător..... Codemasters
Termen mai 2002

Avanpremieră

Shooter tactic

I.G.I. 2:

Covert Strike

I-AI LUAT MAU' FĂRĂ ZGOMOT! Nu uitați de cuțit - evitați consumul de muniție și nu faceți zgomot.

Acțiune razantă cu multe personaje: **agentul special David Jones se întoarce și salvează din nou lumea.**

Story-ul este legat de subiectul primei părți: războiul rece e de acum istorie, iar statele din Blocul de Est clădesc o economie funcțională - motiv propice pentru spionajul industrial, care devine o problemă serioasă. În pielea agentului David Jones intrați în acțiune în

Rusia, Libia și China, unde așa-zișii frați își fură unul altuia tehnologia de producere a armelor și se mai poate întâmpla ca acestea să cadă pe mâna cui nu trebuie.

Pe parcursul a trei campanii legate între ele, îl controlați pe Jones din perspectivă ego și

PLĂCUT Pe lângă peisajele exterioare puteți lupta și în interiorul clădirilor.



BUM! O grenadă de mână la timpul potrivit poate avea efecte uimitoare - și le asigură băieților un zbor gratuit.



EXPLOZIV Cu armele corespunzătoare vă puteți lua la harță și cu convoaiele de tancuri și paznicii acestora.

survolați aeroporturi militare, dezamorsați mine și traversați zone muntoase. Ca în precursor, cel mai important este gândești înainte să acționezi: fiindcă agentul special, în pofida strălucitei sale pregătiri, nu este un super-erou, hărmălaia nu te duce prea departe, ci doar la o moarte prematură. Soldații adversi ar trebui deci atrași undeva într-un colț, pentru că o alarmă declanșată face misiunea practic de neîndeplinit. Innerlop a investit multă muncă în AI-ul inamicilor voștri, astfel încât băieții răi se strâng în echipă și e cam greu să-i despartă.

Un mod de acțiune bine gândit, care, bineînțeles, aduce cu sine câte un schimb de focuri, ajută la îndeplinirea scopului. E bine să faceți uz de armele din dotare, dar cu calm. De la mitraliere până la aruncătoare de rachete,

totul vă stă la îndemână.

Cum ne-a obișnuit din prima parte, Innerlop și-a dat silința și la I.G.I. 2 cu misiunile captivante. Un exemplu: în căutarea unui cip furat, aterizați în apropierea unei stații meteo, vă strecurați prin tunel, dați peste un convoi de tancuri, loviți cu putere apărarea și, în fine, sunteți încercuit de un grup de elicoptere. Nu rămâne nici măcar vreme de răsuflat. În orice caz, atunci când treceți de modul single-player, adrenalina urcă la maximum - fiindcă, altfel decât prima

parte, Cover Strike oferă și un mod multiplayer.

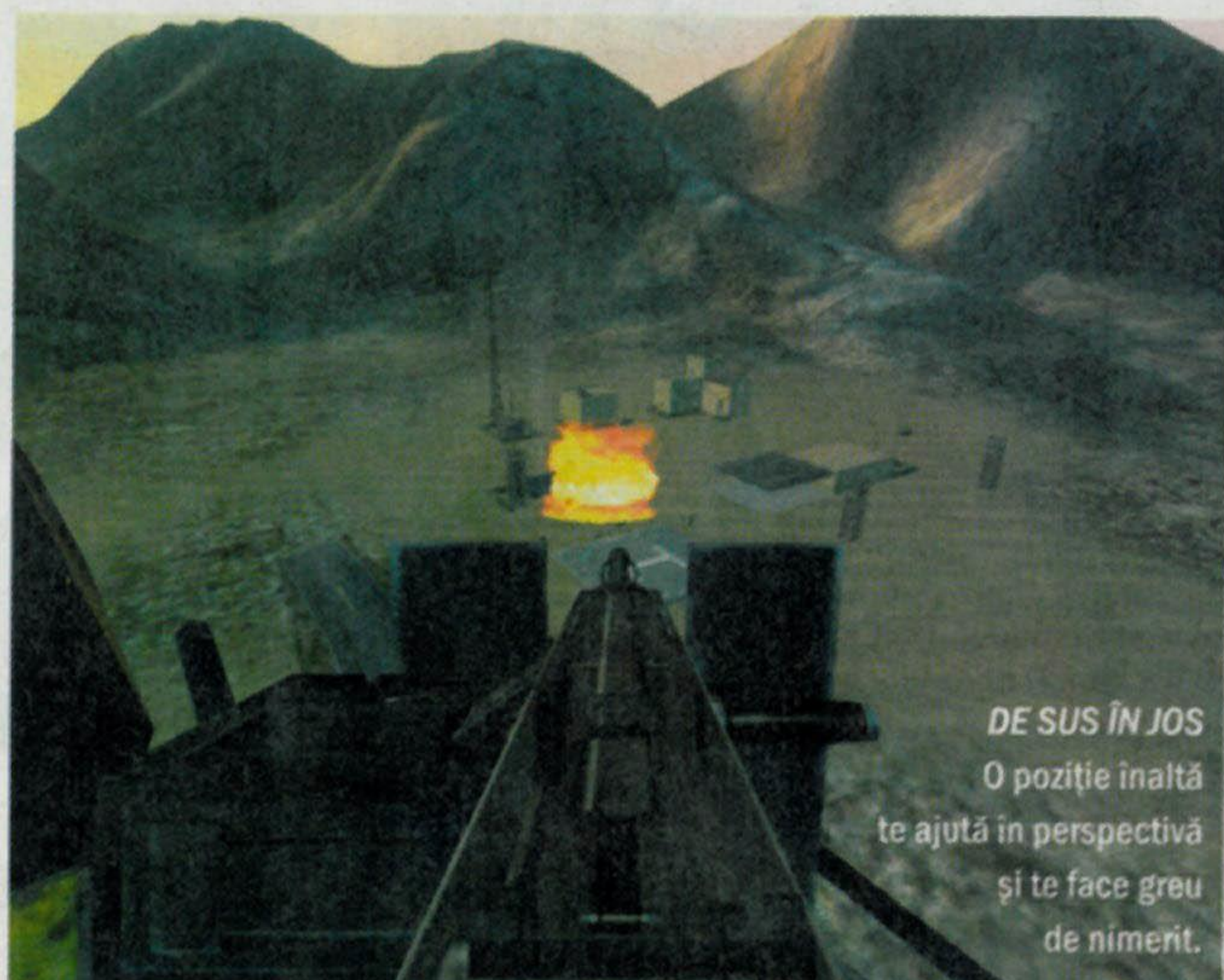


PRIMA IMPRESIE

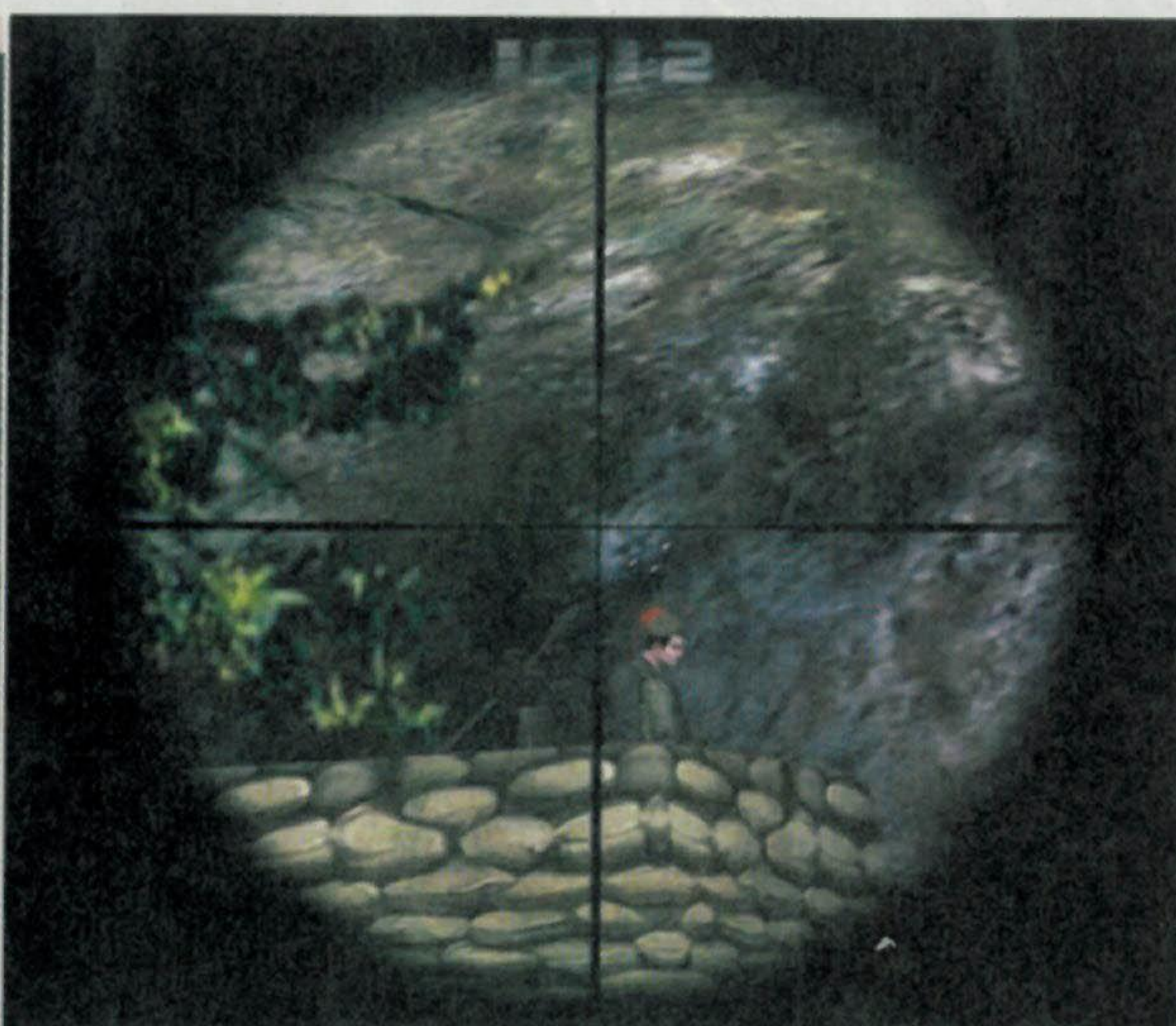
Îmi place foarte mult acest story, iar misiunile dau o impresie captivantă - în fine ne putem lua la harță cu prietenii și respirăm ușurați: jocul are și funcția de salvare. *Operation Flashpoint* și *Ghost Recon* strângeți rândurile!

CIPRIAN COROIANU

Producător Innerloop Studios
Termen mai 2002



DE SUS ÎN JOS
O poziție înaltă te ajută în perspectivă și te face greu de nimerit.



CE CREDEȚI CĂ I-A TRECUT PRIN CAP?

Arma cu lunetă are muniția limitată și de aceea trebuie făcut uz de ea doar la ananghie.

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS

360modena
PRO Racing wheel



JOYSTICKS

TOP GUN
★
AFTERBURNER
JOYSTICK



GAMEPADS

FireStorm
DUAL POWER
GAMEPAD

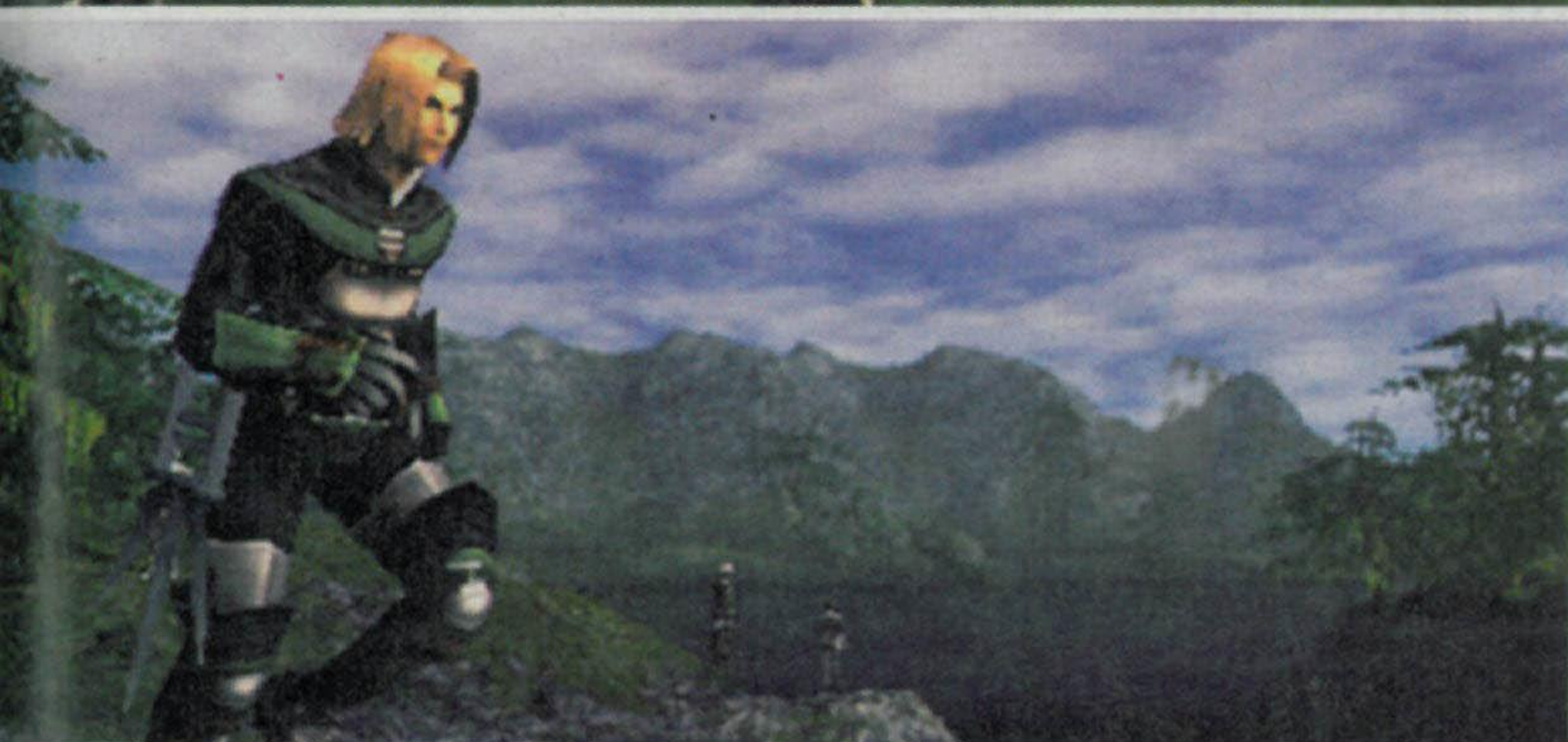
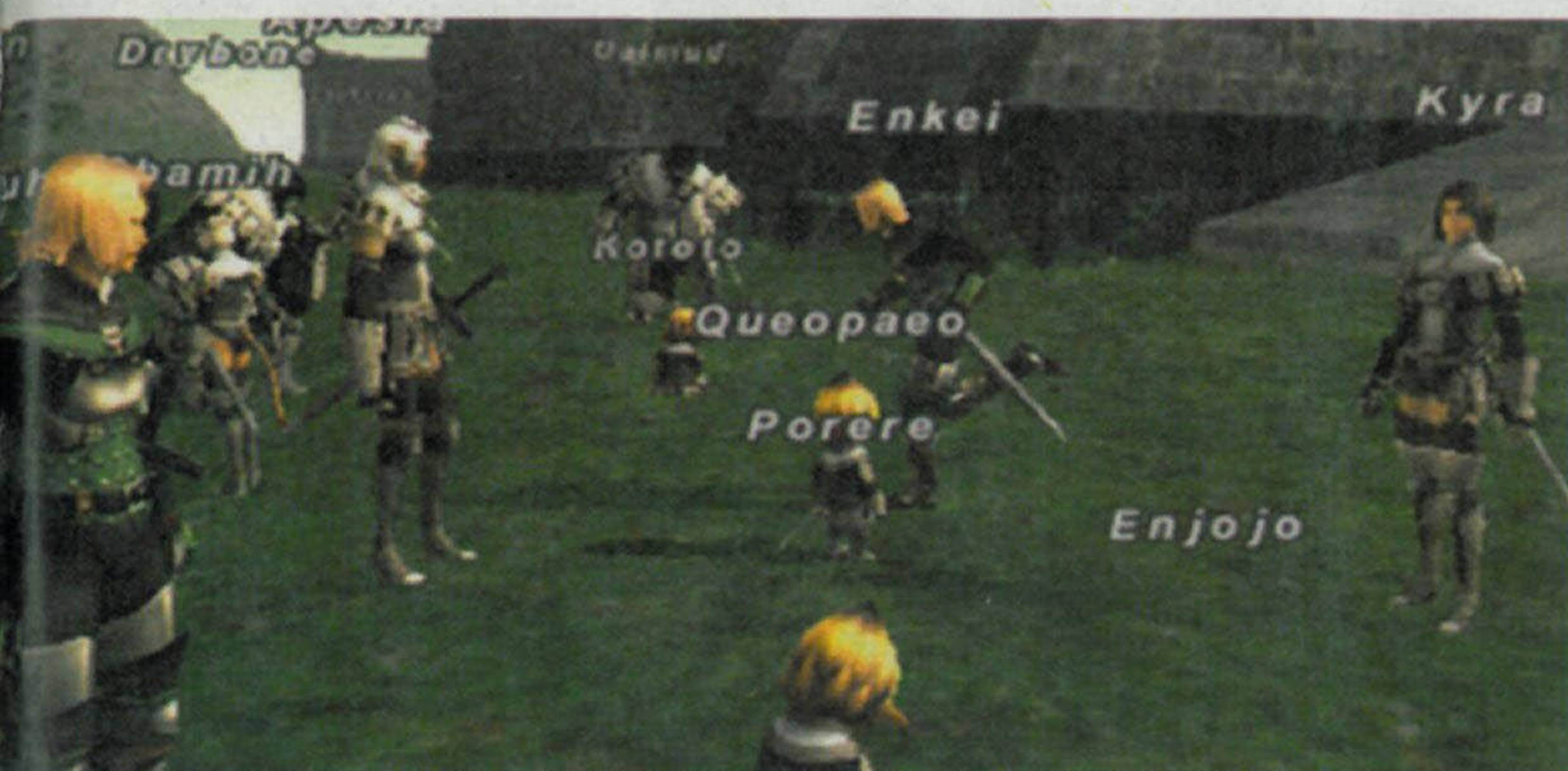


www.thrustmaster.com

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

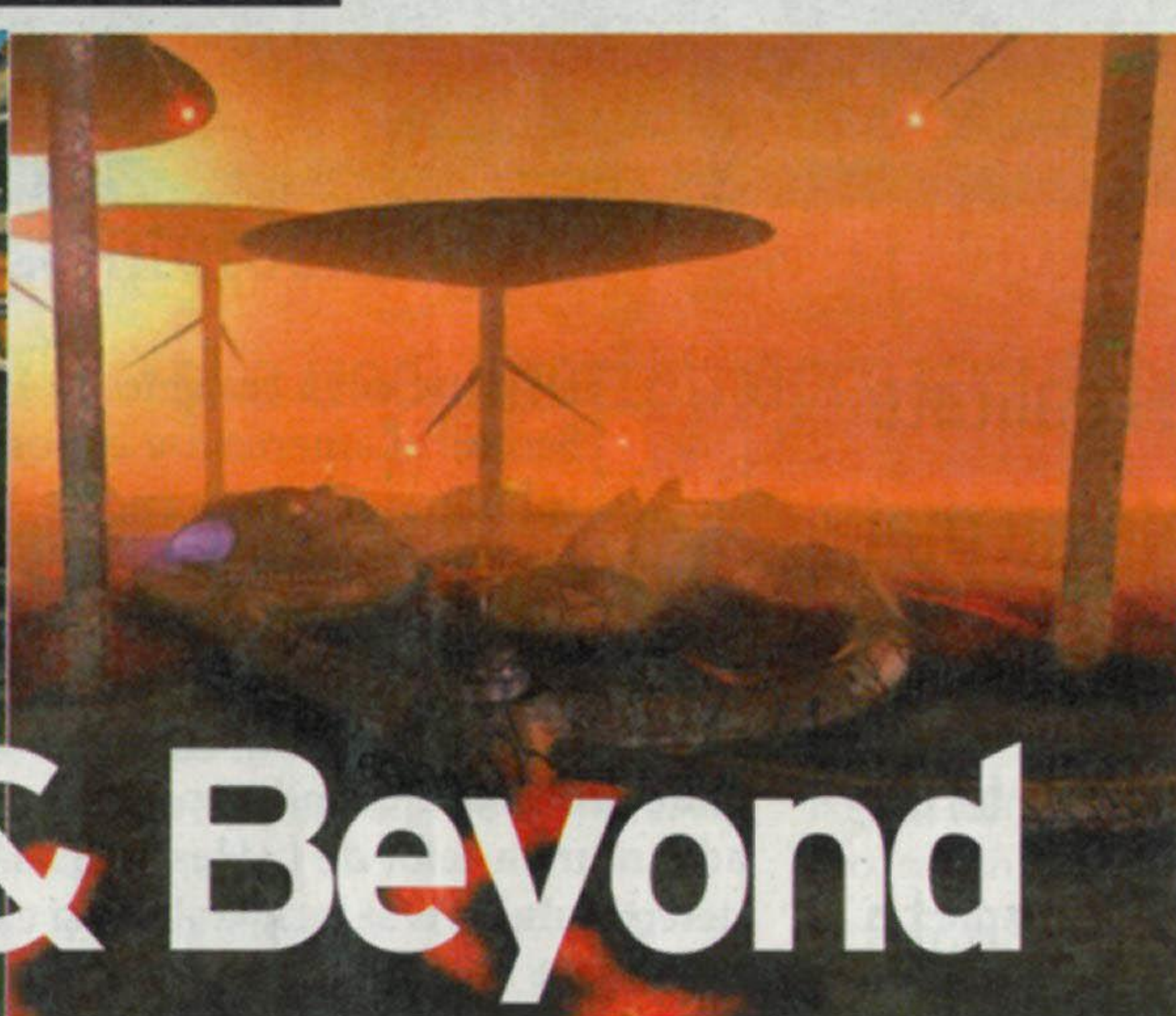
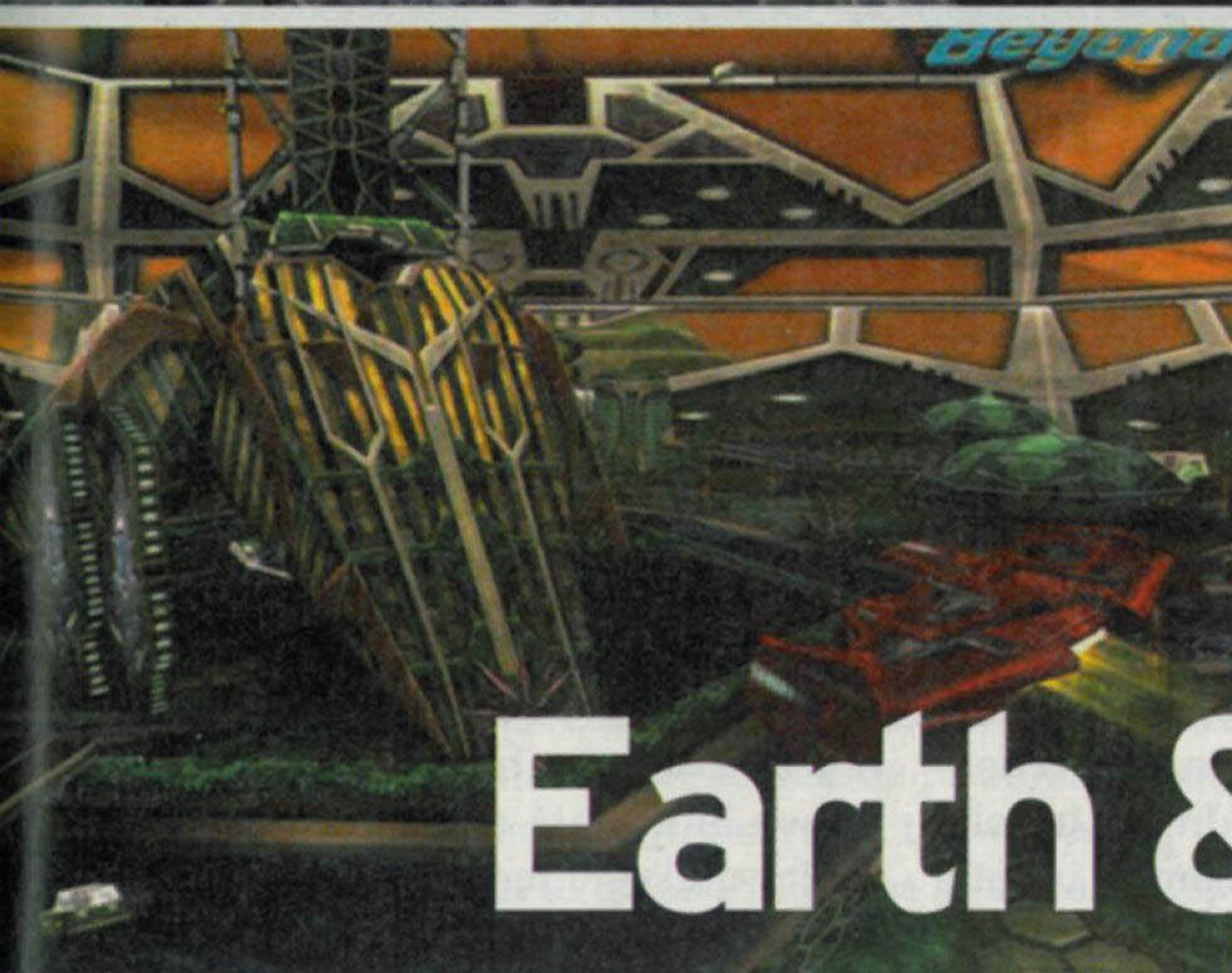
ADVENTURE

RPG | Adventure



Final Fantasy XI gratis

Sună incitant... În cadrul unui party online, firma producătoare Squaresoft a anunțat că o parte a noului său joc va fi gratuită. Pentru softul propriu-zis, tot vor trebui puși banii pe masa distribuitorilor, însă nu se percepe nici un fel de taxă pentru serviciile online. Luând în considerare că acest ultim episod al sagăi se poate juca doar pe Internet, această posibilitate oferită de producători este deosebit de atractivă pentru cei însetați de fantezii finale. Cu această acțiune, Squaresoft încearcă să atragă cât mai mulți cumpărători.



Earth & Beyond

Noul joc online al celor de Westwood, este un mixaj de aventură, RPG și acțiune. Producătorii ne transpun într-un viitor îndepărtat, în care Universul a ajuns la respectabila vârstă de 15 miliarde de ani. În joc se confruntă trei grupări, fiecare având interesele sale: savanții călugări Jenqual care au colonizat planeta Jupiter, corporația interstelară Terrans care a cucerit rămășițele Terrei și războinici Progens care colonizaseră planeta Marte. Disputa se poartă din cauza unor porți interdimensionale, descoperită în apropierea planetei Sol, care face legătura cu cele mai vechi și mai îndepărtate planete ale Cosmosului. Specia umană vrea să acapareze cu orice preț noi habitate, deoarece armele de distrugere în masă au

nimicit aproape toată Terra, iar celelalte planete nu suportă un număr mai mare de indivizi. Pentru joc au fost create clase de caractere unice, fiecare cu skill-urile proprii. Skill-urile diferă de la o rasă la alta și depind în mare măsură de profesia aleasă. Aceste aptitudini sunt însă influențate și de evoluția jucătorului. **Earth & Beyond** are o grafică excepțională, care după afirmațiile producătorilor va sprijini și plăcile grafice dotate cu chipset GeForce3. Un lucru e cert: jocul se realizează cu un suport complet pentru DirectX 8. Data de apariție este situată undeva în prima jumătate a anului viitor, acum realizându-se tesetele Beta.

Might & Magic

3DO a prezentat recent publicului niște screenshot-uri din **Might & Magic IX**. Jocul este împărțit în 10 capitole și conform afirmațiilor producătorilor promite o distracție de circa 60 de ore. Asemenea personajelor au fost transpuse în 3D și peisajele, deja bine cunoscute din seria **Might & Magic**. În afară de grafica îmbunătățită, jocul vrea să impresioneze printre altele prin noul sistem de conversație între caractere, prin noile personaje și noile skilluri. Data apariției a fost stabilită pe 29 martie 2002.

Morrowind

Bethesda Softworks a anunțat oficial compozitorul coloanei sonore pentru noul său joc: **The Elder Scrolls III: Morrowind**. Este vorba de Jeremy Soule care a creat muzica din **Harry Potter**, din **Total Annihilation** și din **Icwind Dale**. Data apariției a fost stabilită pentru primăvara lui 2002.

Archangel

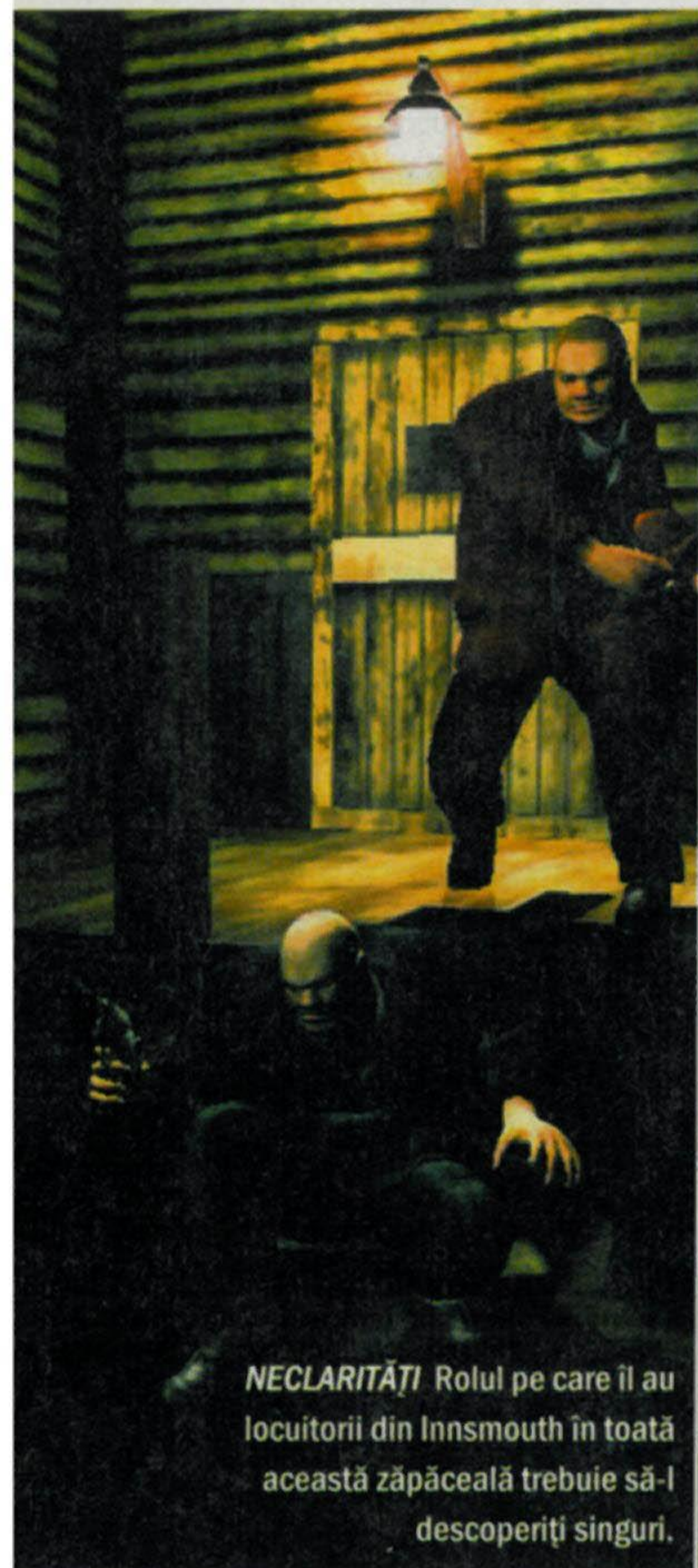
Este numele noului RPG produs de cei de la Fishtank. Jocul se desfășoară în diferite scenarii pe parcursul a trei epoci. Sunt combinate elemente de techno-thriller, horror și fantasy. Perspectiva standard este cea 3rd person, dar poate fi comutată și în 1st person.

BAROMETRU

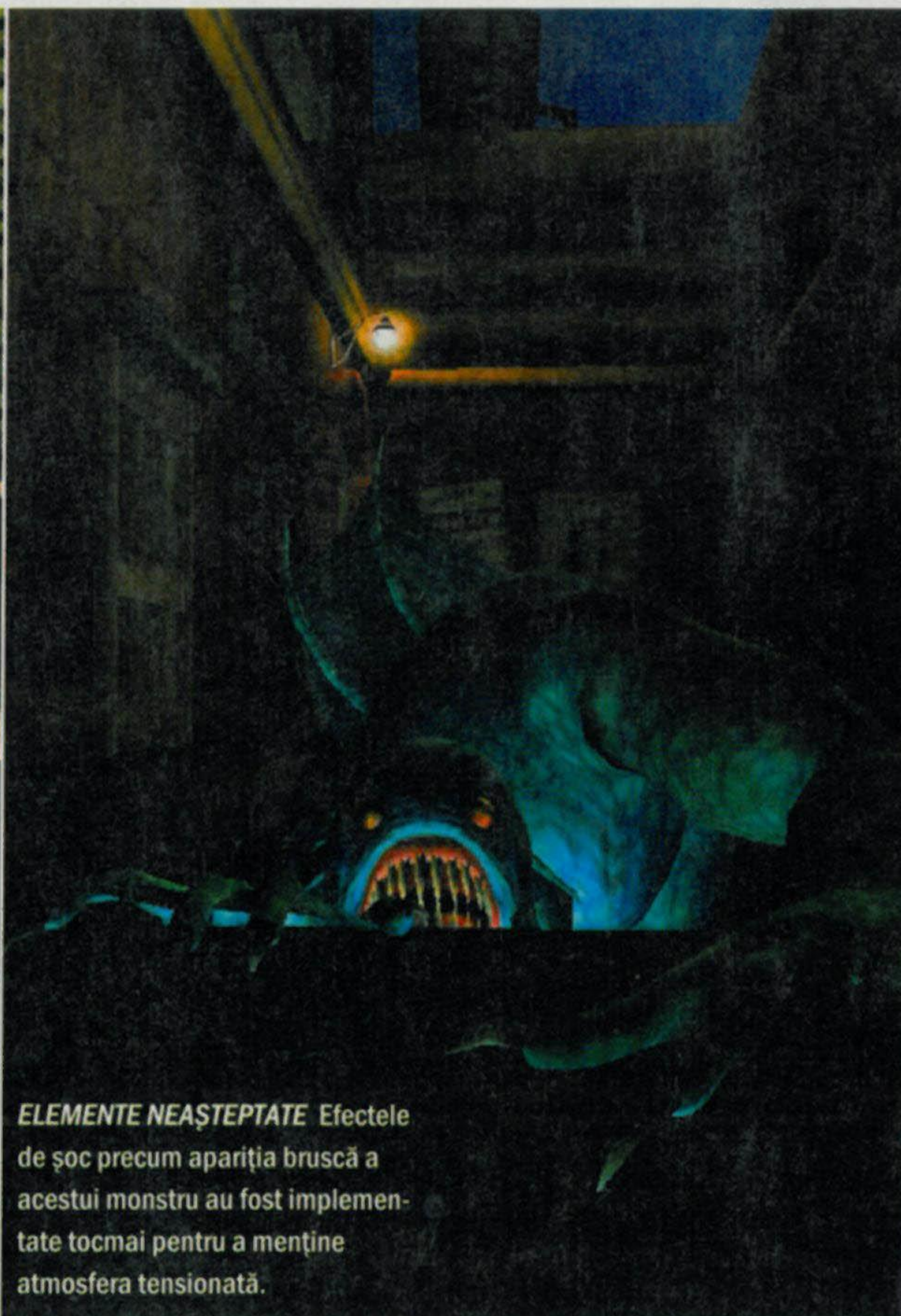
Cele mai așteptate jocuri de aventură și RPG ale cititorilor PC Games:

- 1** **Dungeon Siege**
RPG | februarie 2002
Microsoft
- 2** **World of Warcraft**
Online-RPG | t. necunoscut
Blizzard
- 3** **Runaway**
Adventure | t. necunoscut
Dinamic
- 4** **Neverwinter Nights**
RPG | mai 2002
Virgin Interactive
- 5** **Shadowbane**
Online-RPG | februarie 2002
Swing!
- 6** **Neocron**
Online-RPG | a apărut
CDV
- 7** **Divine Divinity**
RPG | februarie 2002
CDV
- 8** **Arx Fatalis**
RPG | februarie 2002
Arcane Studios
- 9** **Star Wars: Galaxies**
Online-RPG | octombrie 2002
Lucas Arts
- 10** **Elder Scrolls 3: Morrowind**
RPG | februarie 2002
Bethesda Softworks

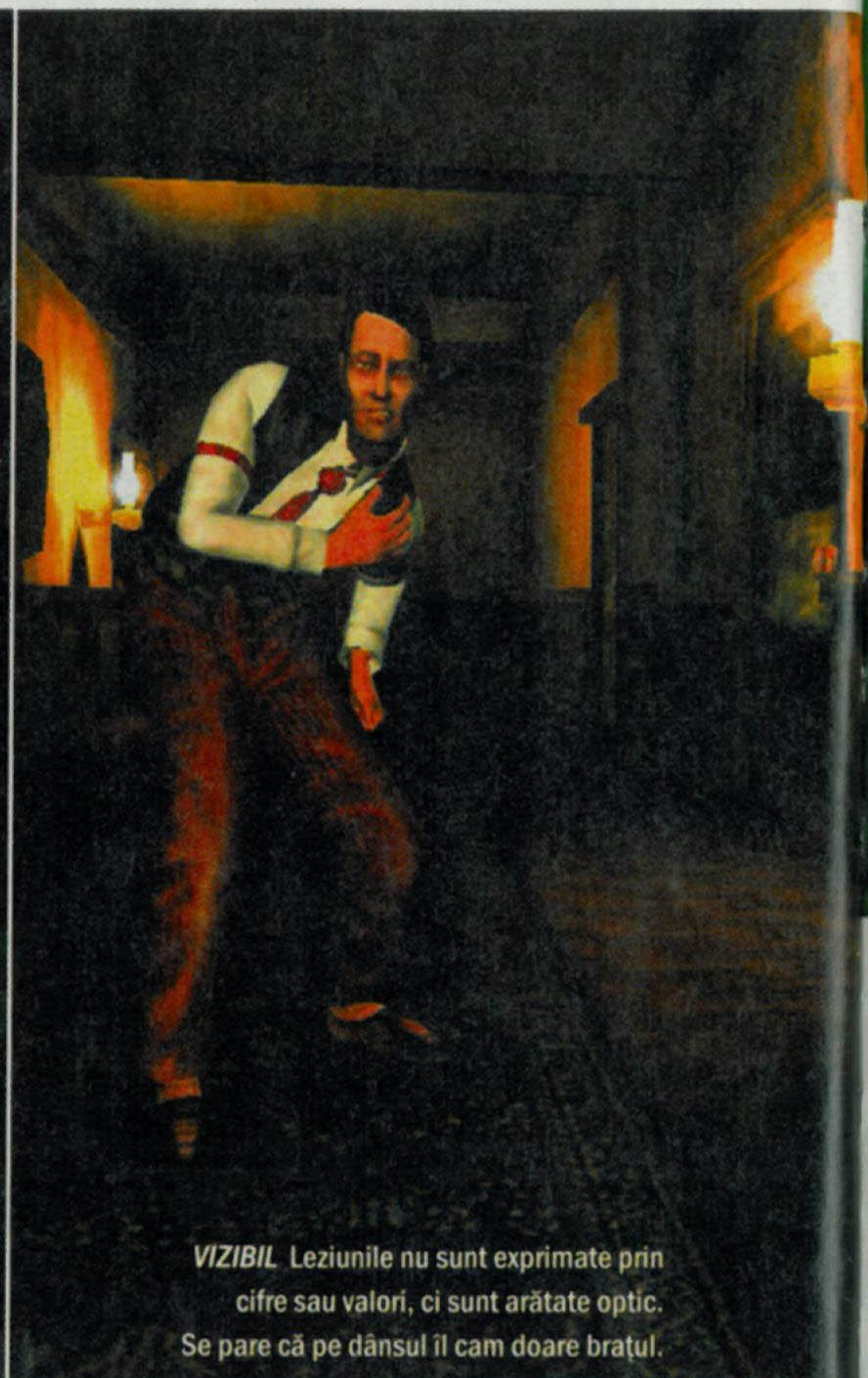
Call of Cthulhu



NECLARITĂȚI Rolul pe care îl au locuitorii din Innsmouth în toată această zăpăceală trebuie să-l descoperiți singuri.



ELEMENTE NEAȘTEPTATE Efectele de șoc precum apariția bruscă a acestui monstru au fost implementate tocmai pentru a menține atmosfera tensionată.



VIZIBIL Leziunile nu sunt exprimate prin cifre sau valori, ci sunt arătate optic. Se pare că pe dânsul îl cam doare brațul.

Între realitate
și nebunie nu mai
sunt limite. În
căminul unui
pescar se trezește
din somn **o forță
care era mai bine
să rămână tăcută
pentru totdeauna.**

Vă spune ceva numele de H.P. Lovecraft? Scriitorul american e cunoscut ca fondatorul literaturii moderne de horror și este la fel de faimos ca Stephen King. Din penelul său s-a născut și mitul marelui monstru, o creatură oribilă care a trăit pe planetă înaintea omenirii și care acum își planifică reîntoarcerea glorioasă. Astfel se aude de numele Cthulhu, prezent și în noul action-adventure a celor de la Head Firsts. Intrați în rolul detectivului privat Jack Walters și călătoriți în satul dărăpănat al pescarilor pentru a elucida niște întâmplări misterioase. Controlul se efectuează din perspectiva ego. Producătorii au renunțat în mod conștient la o interfață. Astfel, urmele de sânge semnalează leziunile, iar când rănilor sunt prea avansate îl auziți pe protagonist gâfâind puternic. În stilul lui H.P. Lovecraft și Jack are probleme cu sănătatea mentală pe tot parcursul jocului. Acest lucru apare sub forma unor confuzii dintre realitate și închipuirile sale paranoice, prin halucinații încețoșate, care se derulează prin efecte optice spectaculoase. În șase capitole vă luptați pentru a supraviețui într-un mediu deosebit de ostil. Printr-o funcție de jurnal care a fost atașată programului și care se aseamănă cu stilul de povestire al lui Lovecraft, cei de la Head First vor ca fiecare jucător să

trăiască un story individual. Gameplay-ul se bazează în mare parte pe scenele bogate în lupte și pe pasaje mai liniștite cu elemente de dialog menite să întărească acțiunea. Grafica jocului se potrivește excelent cu povestirea de bază nu tocmai veselă: lumea încețoșată și pesimistă a scriitorului este redată cu exactitate de către producători.

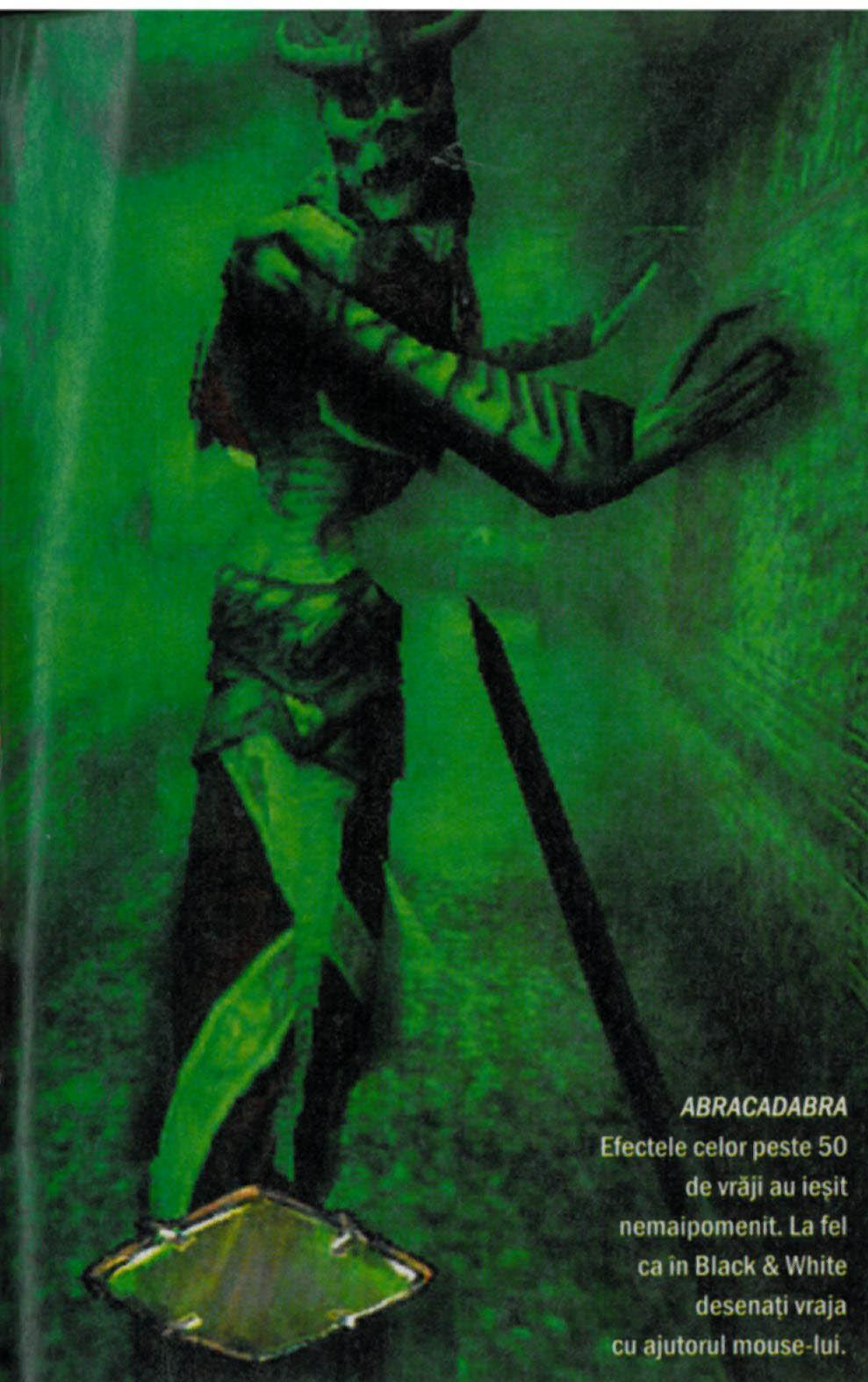


PRIMA IMPRESIE

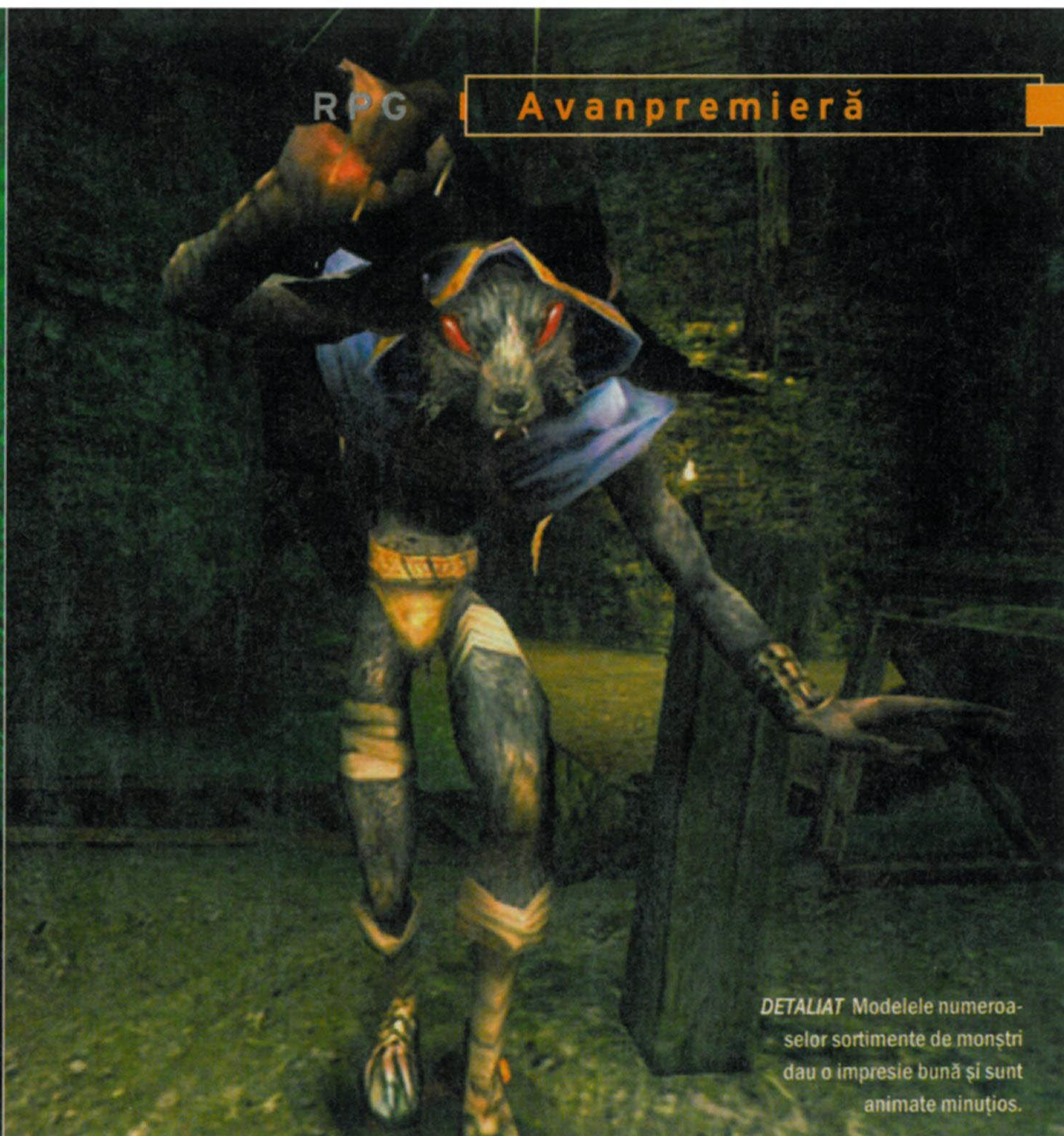
Call of Cthulhu poate să devină provocatorul fricii tocmai din cauza atmosferei horror pe care o prezintă. Jocul nu le este recomandat celor slabi de inimă.

ERDEI JÁCINT

Producător Head First
Termen mai 2002



ABRACADABRA
Efectele celor peste 50
de vrăji au ieșit
nemaipomenit. La fel
ca în Black & White
desenați vraja
cu ajutorul mouse-lui.



DETALIIAT Modelele numeroa-
selor sortimente de monștri
dau o impresie bună și sunt
animate minuțios.

Arx Fatalis

Numele lui Ultima a fost întotdeauna **garanția unei lumi minunate**
și a unei libertăți aproape depline în joc.

Faptul că șosetele mai dispar fără urmă din mașina de spălat e un fenomen cunoscut. Peste astfel de lucruri trecem cu ușurință în viața de zi cu zi. Oricum nu sunt decât șosete. Dacă însă dintr-o dată dispăre soarele de pe orbită și toată suprafața planetei se transformă într-un peisaj de gheață dominat de întuneric, gluma se îngroașă. Așa se întâmplă în lumea **Arx** - nimeni nu știe de ce, nimeni nu știe cum, și ce e și mai rău: nimeni nu știe unde a dispărut steaua dătătoare de lumină. În această situație dușmănoasă vieții, vă treziți într-o închisoare subterană. Cele opt rase ale planetei s-au retras în mod isteț prin sistemele de grote ale lui **Arx**, unde temperatura este oarecum mai ridicată și unde te mai poți cuibări puțin. Colac peste pupăză, v-ați mai pierdut și memoria. Încetiniți de acest handicap considerabil vă luptați împotriva unui cult misterios care, cu ajutorul unui demon pregătește distrugerea totală a lumii. Parcă ar mai fi multe de distrus...

Controlați eroul din perspectivă ego prin opt nivele subterane. Se observă repede că producătorii de la Arkane Studios s-au inspirat considerabil din seria **Ultima Underworld**. În **Arx Fatalis** puteți să cercetați

liber detaliata lume a jocului și să manipulați într-adevăr fiecare obiect. Dacă găsiți pe undeva un cui, acesta poate fi folosit undeva, iar cu apă și făină se poate coace o pâine.

Luptele în timp real se desfășoară în peisaje 3D. Loviturile se aplică printr-un simplu clic de mouse, după care nu rămâne decât speranța că cel din față nu va mai rezista mult. Sistemul magiei este realizat mult mai tactic: vă stau la dispoziție peste 50 de vrăji, ele activându-se cu ajutorul diferitelor rune. Însă un simplu clic nu rezolvă totul, la fel ca în **Black & White** trebuie să desenați mai întâi cu mouse-ul simbolul corespunzător. Pe lângă vasta poveste principală, **Arx Fatalis** le oferă jucătorilor curioși șansa de a descoperi lucruri noi și o serie

de misiuni mărunte. Într-un mod drăguț, aceste sarcini se cam deplasează total de la schema standard "adu obiectul A din locul B și du-l la tipul C, urmând să-ți iei recompensa de la doamna D!". Vă puteți petrece o întreagă după-masă distrându-vă din plin cu acest joc.



PRIMA IMPRESIE

Jocul pare interesant la prima vedere. Mă deranjează puțin sistemul de vrăji preluat din **Black & White**, dar mă consolează multitudinea sarcinilor mici, care diferă de cele întâlnite până acum în alte RPG-uri.

ERDEI JÁCINT

Producător Arkane Studios
Termen februarie 2002



Dragon Empires

GRAFICĂ IMPRESIONANTĂ Chiar și din apropiere, modelele sunt foarte detaliate.



INTERACTIV Vă cuplați cu alți jucători în clanuri pentru a cuceri orașele inamice.

PERSPECTIVĂ DE ANSAMBLU Vrăjile sunt expuse pe lista din marginea stângă a imaginii. Pot fi activate și alte ferestre în funcție de necesitate.



Codemasters
dorește
să cucerească
frumoasa
și noua lume a
RPG-urilor online
cu Dragon Empires.

Linia de start este cam aglomerată. În dreptul ei s-au înșiruit: **Star Wars Galaxies**, **World of Warcraft** și **Shadowbane**, adică concurenți proeminenți. Scopul declarat este depășirea celor doi concurenți gigantiți **Everquest** și **Dark Age of Camelot**. Pentru acest lucru nu mai ajunge doar principiul Hack&Slay, astfel că **Dragon Empires** se concentrează asupra creării unei lumi de joc cât mai interactive. Fiecare jucător pornește într-unul din cele cinci imperii și își organizează mai întâi un clan puternic, care atacă apoi adversarii încercând să preia controlul asupra așezărilor. Acest lucru nu numai că creează atmosferă, plăcere și impune respect, ci are și o serie de avantaje. Cumpărăturile se pot efectua doar în orașele proprii și în plus fiecare oraș aflat în posesie varsă anumite impozite în funcție de capacitate. Cine nu și-a dorit vreodată cucerirea unui întreg oraș cu clanul conceput și alcătuit de el însuși? Alegerea dintre posturile de războinic, magician, sau conducător de clan nu este deloc ușoară. Echilibrul se va vedea în practică: o armată imensă, dar fără un căpitan, se va comporta aiurea pe câmpul de luptă. O noutate în cadrul MMORPG-urilor este sistemul comercial devenit mult mai complex: dacă vă hotărâți să fiți comerciant puteți face negoț doar în orașele pe care le controlați, iar profitul îl puteți investi în

proiectele viitoare. În acest punct intervin în joc băieții mai isteți și mai profitori. Dacă sunteți interesat de un anumit obiect rar pe care nu-l găsiți în întreg sistemul comercial, vă puteți retrage lăsându-i pe acești isteți să-l caute pentru voi. Rezultatul acestui lanț îl reprezintă onorariile pentru vânzătorii de capete. Deci nu numai că furați avuțiile victimei, ci mai primiți și un premiu pentru capul său.



PRIMA IMPRESIE

Un alt MMORPG cu puține îmbunătățiri. Se pare că toată lumea se axează pe acest gen. Totuși, ce-i mult, nu-i puțin!

ERDEI JÁCINT

Producător..... Codemasters
Termen..... august 2002

SPORT

Sport | Curse | Simulatoare



Virtua Tennis

La mult timp după "consolații" Dreamcast, jucătorii PC vor putea, în sfârșit, profita de Virtua Tennis, un joc care a îmbătrânit puțin dar se anunță totuși foarte simpatic. Ca să facem pe neconsolații, trebuie să spunem că am fi preferat să vedem a doua parte a seriei, dar poate ceream prea mult. Nu ne rămâne decât să așteptăm, dacă totul merge bine anul acesta s-ar putea ca jocul să facă un lob către noi.

Zidane se afișează și pe PC

Plictisit să mai apară pe panourile publicitare din lume, Zidane se pogoară și pe monitoarele calculatoarelor noastre, cu poligoane pline de crampoane. Adaptat pentru PC, în luna mai 2002, Zidane Football Generation este produs de Trecision și editat de Cryo. Sunt prevăzute două moduri de joc: Zidane Challenge (concurs de lovituri libere și penalty-uri) și Zidane Carrier, care va permite să îl controlăm pe Zizou într-o duzină de meciuri importante din cariera camionului mondial.



NASCAR Racing 2002

Sierra Entertainment a anunțat un nou simulator de raliu. Acesta se află în producție la studioul care a realizat primul simulator de campionat NASCAR, Papyrus Racing Games. NASCAR Racing 2002 Season va conține toate circuitele, sponsorii, piloții și echipele de la

Winston Cup 2002 pentru campionatul NASCAR. Vor fi disponibile lecții de condus pentru participanți și parcurgerea circuitelor explicate de Darrell Waltrip, triplu campion al seriei Winston Cup. De remarcat este că jocul va fi dotat cu un engine grafic nou.



Gran Turismo pe PC?

Site-ul Magicbox a anunțat Polphony Digital că lucrează la Gran Turismo 4 pentru PS2 și la o eventuală adaptare pentru PC. Titlul pentru PC ar deveni Gran Turismo Professional.

Activision face o cursă a campionilor

Ca urmare a unei prestații bune pe PC, Activision a anunțat că jocul inspirat din prestigiosul Race of Champions va vedea lumina zilei în curând pe PS2 și Xbox. Beneficiind de licențe, diversele mașini se vor înfrunta în curse încrâncenate care se vor desfășura pe douăzeci de circuite. Mai multe detalii au fost promise abia pentru toamna 2002.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
Simulator de skateboard | febr. 2002
Activision
- 2 **Motor City Online**
Curse online | martie 2002
Electronic Arts
- 3 **Mercedes Benz Champions**
Curse | septembrie 2002
Synetic
- 4 **Collin McRae Rally 3**
Simulator de raliu | august 2002
Codemasters
- 5 **F1 Racing Championship 2**
Simulator de F1 | a apărut
Ubi Soft
- 6 **Rally Championship 2002**
Simulator de raliu | a apărut
Ubi Soft
- 7 **DTM Pro Racer**
Curse | iunie 2002
Codemasters
- 8 **Tennis Masters Series**
Simulator de tenis | noiembrie 2002
Microïds
- 9 **World Sports Cars**
Curse | martie 2002
Empire
- 10 **Virtua Tennis**
Simulator de tenis | iunie 2002
Empire

Colin McRae Rally 3



AVANSAT Prezentarea traseelor pentru curse depășește categoric versiunea precedentă.



IDENTIFICARE
De această dată sunteți Colin McRae în persoană.

Nebunie prin nisip, noroi și zăpadă: continuarea celui mai bun simulator vrea să facă kick-ul perfect.

Bratele sale tremură, însă reușesc să țină Ford Focusul milimetric pe cursul traseului, în vreme ce are de străbătut drumuri artificiale pe care mai stă și pe două roți la unele curbe. Colin McRae, șoferul de curse a împărtășit producătorilor în modul cel mai exact cât de extrem poate deveni acest sport. Și i-a invitat pe aceștia într-o cursă pe drumuri mai puțin periculoase. Experiențele trăite de ei au pătruns imediat în noua parte a acestei serii. Sentimentul de a conduce pare că va fi mai brutal, mai atractiv, iar mașinile sunt mai sălbatice. Colin a dat chiar și date tehnice care în mod normal rămân salvate în calculatorul echipei sale. Ce efect au modificările în setup - referitor la profilul anvelopelor - va fi oglindit într-un mod realist de **Colin McRae Rally 3**. Pentru a trăi mai intens decursul zilnic al sezonului de raliu intrați mai întâi în pielea pilotului de start. Lucrați cu contract la Ford Martini împreună cu echipa pentru succesul în campionat. "Aveam înaintea oarecum impresia că în timpul jocului te tot opreai și tot porneai", spune producătorul Guy Wilday. Acum există o legătură între raliuri, lucru care gădilă puțin orgoliul.

Unul dintre puținele puncte de critică la **Colin McRae Rally 2** era faptul că grafica peisajului avea un nivel mai scăzut decât cea a mașinilor. Acest lucru se modifică: ploaia sau zăpada cad ușor sau puternic, spectatorii gesticulează, arborii și reclamele dau un ton realist traseelor. Din același

punct de vedere crește calitatea prezentării avariilor: cine are o coliziune are și o urmă adâncă în caroserie; și parcă sar și schije și scântei; părți de tablă mai ies și în afară.

În continuare, toate traseele sunt elaborate fără ajutorul datelor din satelit. Designerii se orientează, totuși, după caracteristicile reale, însă decursul e programat în așa fel încât să aducă tot mai multă satisfacție de joc.



PRIMA IMPRESIE

Imaginile actuale arată foarte bine față de **Colin McRae Rally 2**. Cu siguranță **Colin McRae Rally 3** e mult mai realist din toate punctele de vedere, decât marele său predecesor.

DOREL PUCHIANU Jr.

Producător..... Codemasters
Termen..... august 2002

Cum testăm

ICON-urile

RECOMANDAT

18+

Peste 18 ani

Joc nerecomandat
sub 18 ani

TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă,
cheat-uri sau indicații
în această ediție

VIDEO



Video

Videoreportaj
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



Demo

Versiune demo
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



Patch

Bugfix/Update
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit
de distractiv jucat
în companie, la același PC, în
rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



Online

Joc online pur - accesul
la Internet este absolut
necesar.

ADD-ON



Add-on

CD suplimentar -
programul de bază
este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare
conține erori care influen-
țează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM
se găsesc soft-uri utile,
hărți sau editoare.

EXCLUSIV



Exclusiv

Numai în PC Games
găsiți astfel de informații
și imagini exclusive.





PC Games Award

Jocurile de strategie, sport,
acțiune sau aventură deose-
bit de bune sunt gratificate
cu un premiu deosebit: PC
Games Award, cel mai impor-
tant. Astfel veți recunoaște jo-
curile bune dintr-o singură pri-
vire: peste tot unde vedeți
această decorație, puteți
cumpăra fără griji produsul
respectiv, dacă sunteți fan al
genului. Cel mai bun joc te-
stat din ediția respectivă pri-
mește și distincția de Jocul lu-
nii.



SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

MINIMAL DETAILS		MAXIMAL DETAILS	
	<p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p>		<p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.</p>

LEGENDĂ

Tehnic imposibil

Inacceptabil

Acceptabil

Optim



MINIMAL DETAILS

Dacă aveți probleme cu ima-
ginea, micșorați rezoluția.
Pentru a ridica gradul de
cursivitate a derulării jocu-
lui, reduceți detaliile grafi-
ce. În setup veți găsi opțiu-
nile pentru modificarea
acestor setări.



MAXIMAL DETAILS

Setările la maxim
se recomandă doar
pentru sistemele
high-end. Aceste
sisteme au resursele
necesare redării
cursive și fidele a
efectelor cum ar fi
T&L.

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Testăm toate jocurile pe cele
zece configurații diferite. Ceea
ce vor fi ocazional completate
prin hardware-urile noi care
apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici
vedeți rezultatele 3Dmark 2000,
cu care sistemele noastre au fost
certificate. Aceasta vă ușurează
mai mult detectarea sistemului
vostriu corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să de-
zactivați detaliile, aici veți vedea
consecințele. Pe lângă aceasta,
testerul nostru vă dă și ponturi
importante de tuning.

Colorile arată cât de bine
rulează jocul: roșu semnifică
sacadat, verde fluid. Galben
înseamnă că puteți juca în
condiții medii.

MANDOS 2

DISTRIBUTOR

Monosoft

TERMEN

A apărut

RECOMANDAT

Pentium III 800

128 MB RAM

HDD: 2.5 GB

OpenGL

Gamepad

Force Feedback

Rețea 8

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Joc

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în același timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componente ce-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.

CLASSICS



Battle Re

Battle Realms e un adevărat hit RTS, nu plictisește prin partea de construcție și **excelează prin luptele în timp real în stil asiatic.**

Samuraiul mănuieste Katana la fel de ușor precum un japonez bețigașele pentru mâncare: fandează înainte, apoi lovește cu sabia înapoi fără să se uite, pe deasupra capului, iar în final, face o săritură care sfidează legile fizicii, spre adversar. Dacă pierde lupta, știe că poate să-și facă seppuku. Pe măsură ce adversarul său slăbește înfloresc puncte roșii pe sabia samuraiului: este sângele potrivnicului. Fiecare unitate a celor patru clanuri prezente în joc și sunt în total 50 de unități este atât de bine animată încât parcă producătorii au dorit să-i facă aproape vii. Screenshot-urile nu pot să prindă decât o parte din ceea ce se petrece în timp real pe

ecranul monitorului: figuri distincte se luptă între ele în toate modurile posibile și imposibile. Chiar dacă este realizat în 3D, **Battle Realms** arată nemaipomenit de bine și de detaliat. Atunci când se află în mișcare, figurile își arată întreaga splendoare grafică. Controlul asupra hărții de joc este bun, iar peisajul oferă vederea armonioasă a unor copaci, animale, păsări, căderi de apă, bălți și coline. Efectele grafice simulează o întreagă lume care parcă respiră a viață. Brusc vâjâie o săgeată prin desișul pădurii. Atunci când războinicii trec prin apă, valurile stârnite sunt vizibile. E adevărat că nu puteți roti camera în toate direcțiile pentru a admira totul,





alms

dar perspectiva oferită de camera epică vă este de ajuns. Dincolo de splendoarea grafică, jocul în sine aduce idei noi în lumea RTS-urilor. Șablonul este cel clasic: strângerea resurselor, construirea unor baze și antrenarea războinicilor. Dar, înnoirile aduse fac din **Battle Realms** cel mai inovativ RTS de la **Starcraft** încolo. Începând cu primele voastre unități, chiar și cu țărani, totul se raportează la onoare și demnitate. Nu va trebui să produceți unități pentru bani, ele vor crește de la sine. La anumite intervale vă veți trezi cu un lucrător care iese afară din locuința sa și vă așteaptă ordinele. Cu cât mai mare vă este armata, cu atât mai încet va fi ritmul nașterilor

în așezarea voastră. Dacă aveți 40 unități pe câmpul de joc, ați atins limita maximă admisă. La o primă vedere, acest lucru este frustrant, dar se armonizează cu principiile din **Battle Realms**: unități mai puține, dar bine alese și inteligente, vor fi drumul către victorie.

Ce poate face deci un lucrător? O mulțime de lucruri, mai multe decât în alte jocuri ale genului. Prinde cai sălbatici, pe care îi aduce în grajd. Adună orez și aduce apă, ambele fiind resurse importante în joc. Construiește case, le repară, stinge incendii, cultivă câmpurile de orez. Dacă sunteți la conducerea Clanului Dragonilor și-l trimiteți pe neica țăranu' într-un dojo, el

se va antrena, ieșind de acolo un luptător, bun să-i încredințați o suliță în mână. Dacă vreți să faceți din el un bun arcaș, un Robin Hood oriental, nu aveți decât să-l trimiteți să exerseze să tragă cu arcul, într-un loc special amenajat. Dacă doriți ca luptătorul vostru să aibă ambele calități, el poate să se antreneze în aceste două direcții și va ajunge să fie un bun luptător dar și magician, atunci când este cazul. Poate vă gândiți acum: ce mișto e, acest Rambo va rupe totul! Nu este așa. Pe câmpul de luptă, luptătorul din Clanul Dragonilor va fi doar pe jumătate la fel de eficient cât un arcaș antrenat doar pentru a trage cu arcul. Aveți totuși niște motive, pentru care e

bine să antrenați luptători polivalenți: se vor descurca mai bine în fața vrăjilor adversarului, sunt mai bine antrenați în fața tuturor posibilităților de atac ale inamicului și, în cele din urmă, statutul de luptător Dragon este o treaptă importantă în drumul spre a deveni samurai, cea mai bună unitate militară. Fiecare clan are trei clădiri unde lucrătorii pot fi antrenați pentru a deveni soldați. Acest lucru face posibile șapte combinații de luptători pentru fiecare rasă.

În modul singleplayer puteți prelua conducerea a două popoare, unul bun, celălalt rău, pe care le veți conduce de-a lungul a unei campanii cu 18 misiuni pentru fiecare, dintre care doar



PĂLĂLIE MARE

Când o clădire ia foc, va arde atât timp până ce un lucrător va reuși să-l stingă.

13 sunt cu adevărat relevante. După încheierea cu succes a fiecăror două misiuni, puteți alege pe o hartă următoarea misiune. Încheierea campaniei va fi influențată de gradul de

dificultate. Cine vrea să fie ajutat de către călugări, poate să apeleze mai târziu la unitățile speciale, antrenate în artele marțiale. Câteodată veniți în contact cu temuții luptători ninjutsu, cu care

puteți încheia o alianță. În centrul acțiunii se află ochiul lui Tarrant, o sferă care oferă puteri magice deținătorului. Toate cele patru clanuri vor să pună mâna pe acest artefact. La sfârșit, aveți

de luptat împotriva unei hoarde, alcătuită din animale întunecate, asemănătoare cu Zergii din Starcraft. Teoretic sună bine, diversitatea este asigurată. În practică însă, veți constata că, la sfârșitul

ANTIECOLOGIE În timpul bătăliilor și copacii pot fi distruși.



Abilitățile Clanului Șerpilor

Swordsman

Letal: nici o unitate adversă nu-și poate folosi capacitățile speciale în preajma sa.
Sabia de sticlă: Ucide dușmanul dintr-o lovitură, dar se poate folosi o singură dată.



Arbaetist

Lovitura standard: înarmarea inamicului va fi oprită.
Lovitura cu fosfor: se poate folosi doar de trei ori.



Mușchetar

Lunetă: trage departe și produce pagube serioase, dar nu se poate mișca în timpul tragerii.
Foc exploziv: Produce răni ușoare.



Bandit

Pe furiș: poate fi pentru un timp invizibil, dar nu în timpul luptei.
Paralizează: poate trage șase săgeți otrăvite, ceea ce neutralizează adversarul.



Canonier

Bombe fumigene: poate lansa maxim patru astfel de bombe, care orbesc pentru un timp inamicii.
Mine: Poate plasa maxim trei mine pe câmpul de luptă care, la atingere, explodează.



Hoțul

Foc în tufișuri: copacii din apropierea inamicului vor fi aprinși.
Picioare de corb: maxim zece picioare de corb pot cădea la pământ și distruge adversarii.



Ronin

Banda sângelui: o altă unitate, selecționată, poate prelua rănilor lui Ronin.
Sabia Yin: funcționează ca și sabia Yang a samurailor din Clanul Dragonilor.



Gheișă cu evantai

Pactul întunericului: pierde din energia vieții, dar face alianțe.
Evantaiul sabie: Pentru un timp, aliații își păstrează energia de viață.



Ninja

Abilități mascate: poate fi, pentru o vreme, invizibil, dar nu poate lupta în această stare.



Vrăjitorul morții

Duhul luptătorului: Poate vrăji maxim trei morți.

Shinja

Tupelst: adversarii din apropiere nu vor reuși să creeze decât jumătate din rănilor pe care le-ar fi produs în mod normal.



Budo

Stăpân de sclavi: țărani lucrează mai repede, o vreme.



Utara

Cântec de grijă: toți dușmanii din apropiere pierd energie de viață.

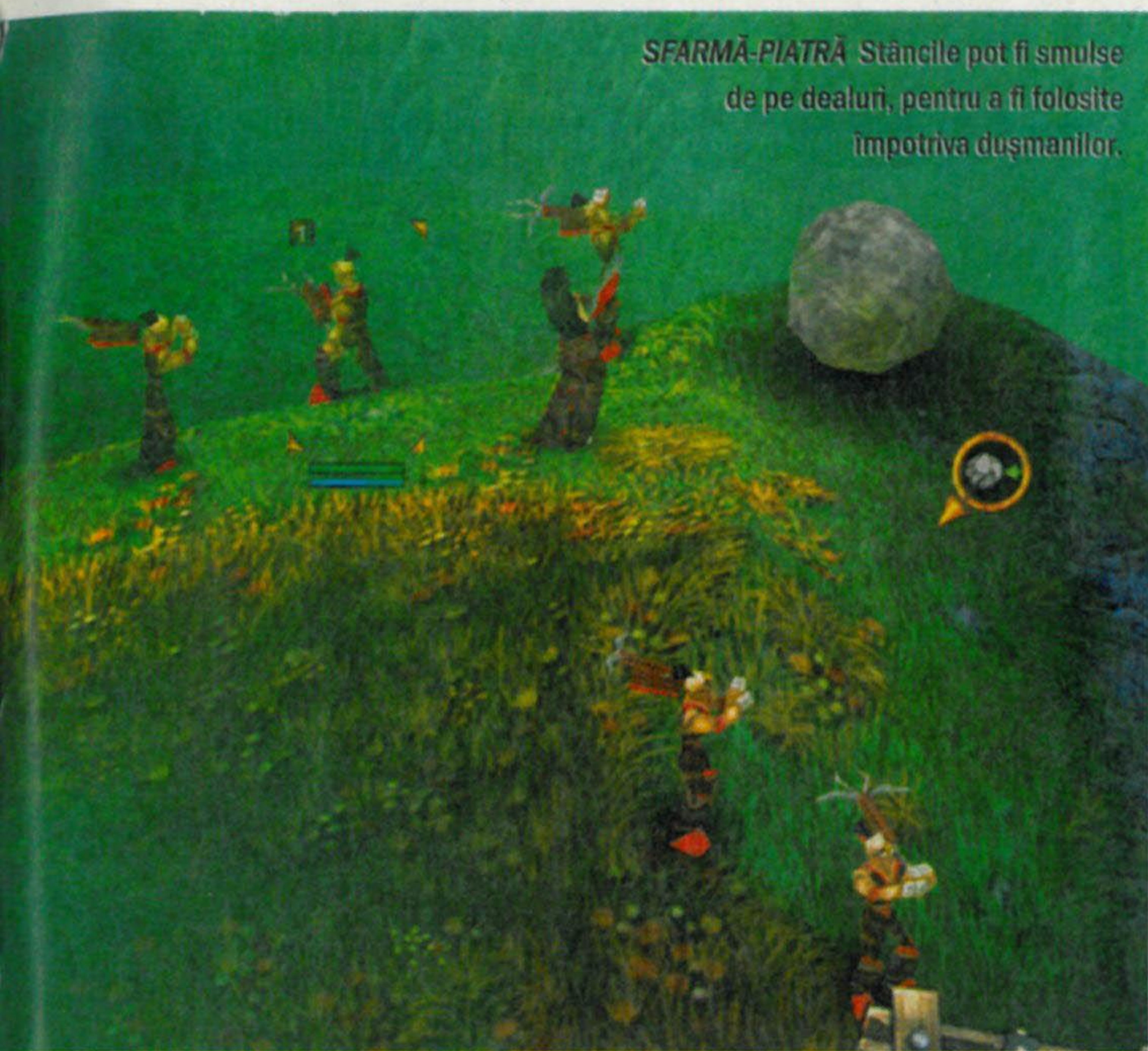


Vetkin

Curaj: toți dușmanii din jur renunță la curaj și perseverență.



SFARMĂ-PIATRĂ Stâncile pot fi smulse de pe dealuri, pentru a fi folosite împotriva dușmanilor.



fiecărei misiuni, aveți senzația că vă aflați în reluare, clădirile trebuie construite mereu, apărarea trebuie pregătită împotriva primelor atacuri ș.a.m.d. La sfârșit, unitățile AI-ului o iau la sănătoasa și vă lasă singurei, cu armele lucind în soare dar, în nouă cazuri din zece, trebuie să vă refaceți clădirile distruse. Uneori jocul devine un fel de "de-a v-ați ascunselea", trebuind să scotociți în fiecare colțșor al hărții, în căutarea adversarilor. Secvențele intermediare rulează

clanuri au în componență figuri cu trăsături asiatice, săbiile sunt orientale, kimonourile sunt prezente, iar armamentul e de inspirație japoneză. În contrast cu cele două clanuri pomenite mai sus se află cele ale Lupilor și ale Lotusului. Lupii sunt apropiați de natură, din punct de vedere tehnologic sunt înrudiți cu tipii de Neanderthal și, de exemplu, au drept arme toporișca și praștia. Cei din Clanul Lotusului candidează la titlul de cele mai scârboase creaturi ale anului 2001,

Țăranul, cea mai nesemnificativă unitate, este extrem de prețuit în Battle Realms.

din engine-ul jocului, dar nu sunt atât de bine realizate, deoarece perspectiva camerei este prea aproape de războinicii care vorbesc despre ce trebuie făcut în continuare.

La începutul acțiunii apare deosebirea între bine și rău. Kenji, un bun mânuitor al săbiei, se întoarce după mult timp în satul natal, unde stăpânitorii de sclavi se confruntă cu o răsccoală. Dacă-i veți ajuta pe ticăloși să-i zdrobească pe neajutoratii țărani, veți trece de partea răului și, automat, veți conduce clanul întunecat al Șerpilor. Dacă îi veți ajuta pe lucrători, luându-le apărarea, veți conduce clanul prietenos al Dragonilor. Ambele

bietii țărani sunt transformați în războinici care au nume ciudate, precum Bolnavul, Ciumatul sau Împuțitul. Figurile din cele patru clanuri sunt redactate cât se poate de real, chiar dacă imaginile lor nu sunt atât de diferite precum ale personajelor din *Starcraft*. Fiecare clan are însă propriile particularități ale unităților.

Battle Realms este primul RTS care duce, de voie - de - nevoie, la luptă: în modul multi-player, fie că vă baricadați în bazele proprii, fie că scoateți nasul afară, rezultatul va fi același - Battle! Turnurile de veghe nu sunt de mare folos împotriva mașinilor de asalt. Cea mai complicată este, însă, funcția de

Interfața

Battle Realms se ridică la un standard ridicat în ceea ce privește controlul.



1 Meniul pentru save și load. Alt+S are funcția de quicksave, iar Alt+L pe cea de quickload.

2 Cine are voie să citească mesaje în modul multi-player, doar aliații sau și dușmanii?

3 Cantitatea de orez depozitată.

4 Cantitatea de apă depozitată.

5 Numărul de unități existente și numărul de unități maxim admis.

6 Această linie se umple încet. Când ajunge la capăt, înseamnă că s-a născut un nou țăran.

7 Această icoană vă arată tipul unității selectate. Cu cât ați selectat mai multe unități, cu atât mai multe icoane veți avea.

8 Cu această icoană se activează abilitățile speciale ale unei unități.

9 Vă arată țăranii care șomează. Cu un simplu clic îi veți trimite la muncă.

10 Vă arată o luptă în desfășurare, un clic pe această icoană și camera se mută la locul faptei.

11 Punctele Ying sau Yang pe care le aveți.

12 Unitățile selectate nu sunt setate pe modul agresiv, se vor apăra doar când sunt atacate.

13 Unitățile sunt pe stand-by, nu mai este activată starea agresivă.

14 De aici însărcinați o unitate să păzească o teritoriu marcat, o clădire sau chiar o altă unitate.

15 Tasta de oprire a tuturor activităților unităților selectate.

16 Activați modul agresiv stand.

17 Pe harta mini sunt arătate unitățile adverse printr-o altă culoare. Din păcate nu puteți distinge între clădirile adverse și trupele inamice.

Opt lucruri prin care se diferențiază Battle Realms

Managementul resurselor

Singurele resurse necesare sunt orezul și apa. Ambele sunt inepuizabile, cu precizarea că orezul crește destul de încet. Puteți ordona țăranilor să irige culturile de orez, fiindcă, dacă vă bazați doar pe ploaie, nu se știe ce recoltă veți avea.

Țăranii

Oricât ar părea de ciudat, simplă căsuță țărănească este, de fapt, baza întregii armate. Din timp în timp vor ieși, pur și simplu, afară din casă țăranii, fără să dați vreun ordin special pentru a fi produși. Cu cât sunt mai mulți țărani, cu atât timpul de apariție al viitorului confrate va fi mai mare. De la început, în modul multi-player jucătorii dispun de același număr de unități.

Construirea unităților

Fiecare din cele patru rase are la dispoziție trei tipuri de clădiri, unde lucrătorii pot fi antrenați pentru lupta de aproape, cea de departe și pentru asediu. Un țăran poate fi antrenat, de exemplu, atât pentru lupta de la distanță cât și pentru cea de aproape, deci va purta o sabie și o arbaletă, în cazul unității Bandit.

Terenul

Terenul este variat, de la platouri, unde atât luptătorii de la distanță cât și cei de aproape au avantaje, până la păduri, unde dușmanii nu vă vor descoperi ușor. Atenție, însă, mersul rapid prin pădure sperie păsările și, astfel, veți fi descoperiți.



Abilitățile Clanului Lupilor

Brawler

Counterpunch: Lovitura poate fi utilizată doar o dată, e mortală pentru adversar, sau îl rănește grav.

Hurler

Lava Rock: Crează distrugeri asupra mediului din jur.

Mauler

Wrecking Ball: Toți adversarii din jur sunt răniți.

Pitch Slinger

Scorched Earth: Poate arunca doar o dată o mină, Fog of war dispare pentru un timp.

Pack Master

Howl: Cheamă lupii în ajutor, pentru a lupta alături de clanul propriu.

Sledger

Stun Slam: Adversarii din apropiere sunt paralizați pentru o vreme.

Ballistaman

Totem: Inamicii din apropiere vor fi slăbiți, în timp ce aliații vor lupta mai bine.

Berserker

Lykantrophy: Se transformă într-un lup.

Werewolf

Wolf's Bite: Mușcătura sa rănește grav. Dacă cel mușcat moare, se transformă într-un vârcolac.

Druidess

Blessing: Poate face acest lucru de trei ori, va vindeca trupele aliate.

Gaihla

Chant of Life: Toate trupele aliate vor fi vindecate.

Grayback

Lupine Rage: Funcționează ca și strigătul de luptă al lui Otomo, trupele aliate din jur vor lupta mai bine.

The Shale Lord

Armored Friend: Pierde din sănătatea proprie, dar întărește armura unui aliat.

Longtooth

Razor-Edged Boomerang: Bumerangul e letal pentru inamici, poate distruge și clădirile adverse, dar pierde din stamina.

Călugăr

Zen-Trance: Stamina și sănătatea se regenerează mai repede atunci când este rănit.

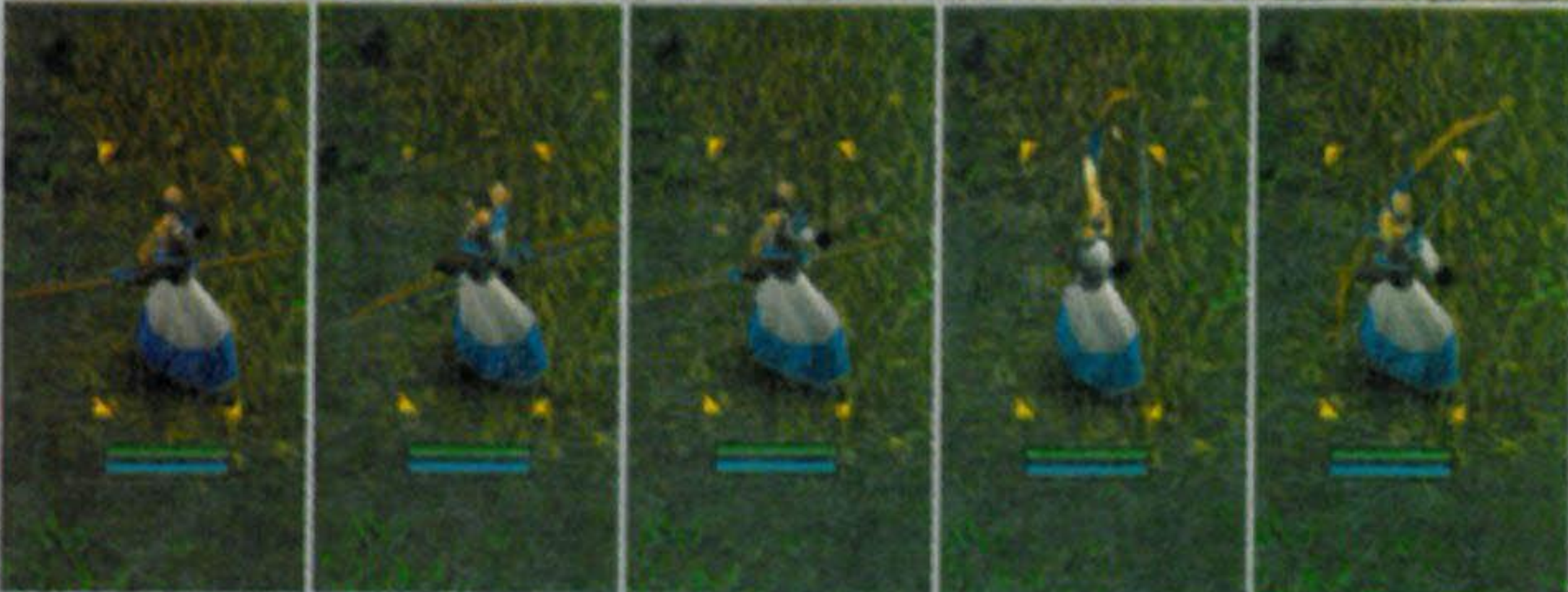


de alte jocuri RTS



Stamina

Toate unitățile pot să alerge sau să meargă normal. Atunci când aleargă, soldații se folosesc de abilități speciale, și vor consuma stamina, așa că va trebui să vă gândiți dacă veți dori într-adevăr să vă surprindeți adversarul sau să nu apelați la capacitățile speciale ale trupelor.



Animațiile

Animația nu este diversificată: un arcaș va face întotdeauna la fel, își va instruna arcul, va ochi și va trage. În lupta de aproape arcașii vor folosi arcurile lor, drept armă provizorie, la fel și canonierii.



Abilitățile speciale

La unele unități aveți de ales între multele lor abilități. De exemplu, dacă trimiteți un luptător din Clanul Dragonilor într-un atelier de artificii, acesta va avea o sabie de foc. Acest lucru vă va costa ceva orez și apă.



Yin și Yang

Sunt puncte acumulate prin experiență, în timpul luptelor. Cu cât se ține bătălia mai departe de propria bază, cu atât mai multe puncte primiți. Cu ajutorul lor se poate face un upgrade al unităților.

Abilitățile Clanului Lotus

Diseased One

Projectile Vomit: Rănește adversarii din apropiere prin ceea ce scoate afară din gură. Înțelegeți voi...

Death Wail: Călăreții inamici cad de pe cai, ceilalți adversari pierd din stamina.



Infested One

Rebirth: O singură dată poate fi regenerat, dacă moare.

Famine: Poate distruge culturile de orez ale adversarului.



Unclean One

Spreading Goo: Prin ceea ce împrăștie asupra inamicilor, aceștia devin foarte inflamabili.

Death Sentry: O singură dată poate crea un duh, care poate păzi sau lupta.



Blade Acolyte

Inner Strength: Se poate vindeca singur, dar pierde din stamina.



Staff Adept

Dark Canopy: Poate proteja aliații de proiectilele dușmanului, dar este imobilizat în acest timp.



Disciple Leaf

Sckye Leaves: Aruncă proiectile în anumite direcții, care neutralizează fog of war pentru o perioadă.



Issyl

Haste: Trupele aliate din jur se mișcă mai repede.



Koril

Teleport: Se poate teleporta oriunde pe hartă, dar pierde din stamina.



Ninja

Shadow Skills: Pentru o vreme, devine invizibil.



Soban

Create Golems: Poate crea doar trei golemi, care vor aduna resurse.



Zymeth

Heavy Rain: Poate crea o furtună, ale cărei fulgere îi vor răni pe potrivnici.



Warlock

Lythi's Dark Arson: Poate aprinde clădirile inamice.

Tausil's Life Siphon: Se vindecă singur, dar ia din stamina trupelor aliate.

Sehk's Soul Chill: Atacă cu săbii de sticlă.



Master Warlock

Lythi's Soul Tresher: Un proiectil întunecat rănește inamicii.

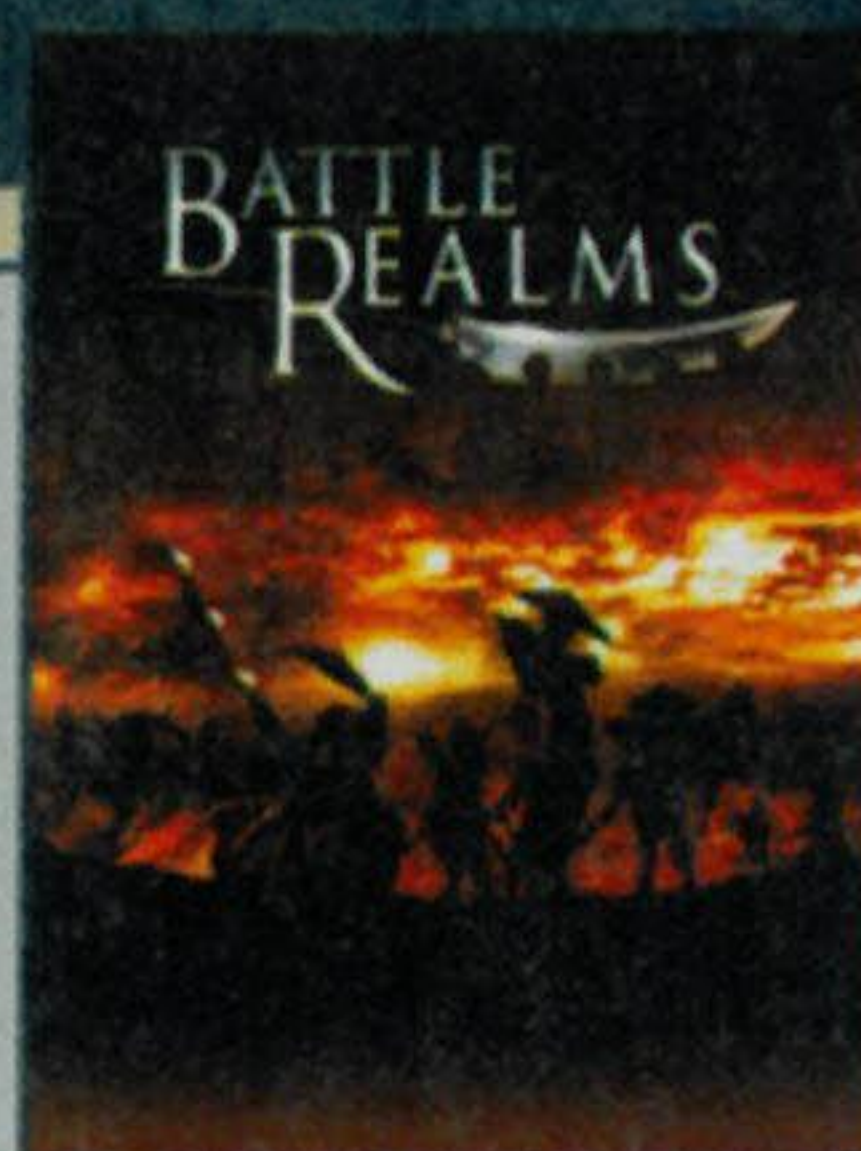
Tausil's Unlife: Poate regenera un soldat mort.

Sehk's Ephemeral Corridor: Se poate teleporta, însă doar pe spații restrânse.



TESTCENTER

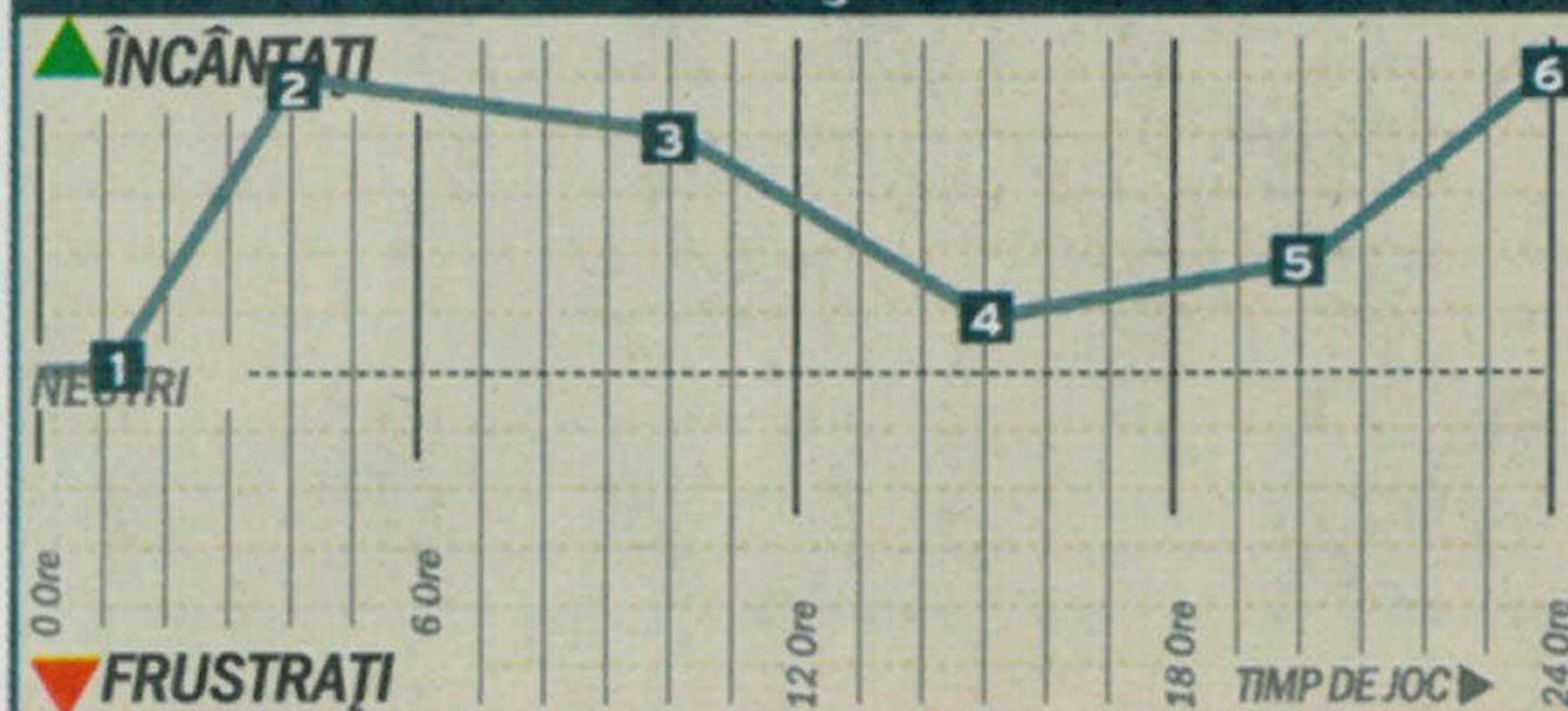
- patru clanuri diferite
- două campanii, cu 36 misiuni
- nu are editor
- trei nivele de dificultate
- trei nivele de rezoluții
- patru moduri multi-player
- 35 hărți multiplayer
- tematică asiatică
- produs de Ed Del Castillo, designerul lui C&C: Red Alert



CIFRE & DATE

Gen:	RTS
Jocuri asemănătoare:	Starcraft, Empire Earth, C&C: Red Alert 2, The Moon Project
Producător:	Liquid Entertainment
Alte jocuri ale aceluiași prod.:	Battle Realms este primul joc produs de Liquid Entertainment
Publisher:	Ubi Soft
Site-ul oficial:	www.ubisoft.com/products/battlerealm
Site-ul oficial al publisherului:	www.ubisoft.com
Site-ul oficial al producătorului:	www.liquid-entertainment.com
Cel mai bun fansite:	www.battle-realms.com
Recomandarea de vârstă:	peste 12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 20 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durata medie de joc:	40 ore

CURBA MOTIVAȚIEI



OPINII



MARIUS TEPELEA

E interesantă ideea de pornire și posibilitatea de a fi de partea binelui sau a răului. De aici pornește totul în **Battle Realms**. De remarcat faptul că cei de la Ubi Soft au știut să se orienteze în colaborarea cu producătorii, lucru confirmat încă o dată prin jocul de succes realizat de cei de la Liquid Entertainment. Chiar dacă jocul are și o componentă de construcție, până la urmă veți ajunge inevitabil la bătălie. Este de-a dreptul revoluționar modul în care nu te mai îngrijești personal de producerea fiecărui lucrător, e de ajuns să construiești case pentru



CIPRIAN COROIU

Battle Realms nu revoluționează genul, dar aduce un set de inovații care dovedesc că este încă posibil să propui ceva original și eficient în lumea strategiilor în timp real. Grafica este excelentă și scenele de luptă par atât de reale datorită animațiilor fiecărui caracter, încât am

Fanii strategiilor tip Bruce Lee se vor simți în largul lor în acest joc.

impresia ca vizionez un film în timp ce joc. Mi-a plăcut mult construcția trupelor și antrenarea lor în diferitele discipline. Însă crucea pe care o duce acest joc sunt luptele. Este, fără îndoială, elementul central și, din păcate, nu este îndeajuns de bine realizat. Să încerci să organizezi o ofensivă multi-unități poartă cu sine confuzie și, orice ai face, parcă ai fi legat de mâini. În învălmășeala bătăliei sper că, după împrăștierea noului de praf care-i cuprinde pe combatanți, luptătorii tăi să rămână în picioare. Folosirea caracteristicilor speciale ale unităților este de departe foarte complicată și campania single player este foarte grea datorită condițiilor complicate de victorie, numeroșilor oponenti și opțiunilor austere de luptă. În ciuda acestor lipsuri, jocul incită și, cu siguranță, îl veți relua deseori.

Grafica este extrem de reușită și luptele sunt captivante

țărani. Unitățile permit un amestec de abilități, prin antrenarea lor în clădiri diferite, cum nici un alt joc nu a oferit până acum. Rămâne doar să vă adunați o armată bună și apoi să porniți la luptă. Modul multiplayer e și mai fascinant. Metoda de punctaj în Yin și Yang îi răsplătește pe jucătorii curajoși, care sunt ofensivi. Al-ul este mult mai inteligent decât în multe RTS-uri, comparabil cu cel din **Civilization 3**.

SĂPAȚI, BĂIEȚII

Clanul Dragonilor ridică un sat din temelii. Ferestrele meniului vă informează despre stadiul construcției.

upgrade: cine vrea să-și întărească soldații are nevoie de puncte Yin și Yang. Ele se pot obține doar prin război.

Yin și Yang stau la baza întăririi armatei voastre. Cu cât înclăștarea are loc mai departe de baza proprie, cu atât punctele sunt mai multe. Ultimele resurse de care aveți nevoie sunt orezul

Adevărații strategii vor folosi așa cum se cuvine îndemânările propriilor unități: arcașii pot fi dirijați să țintească mai bine, astfel încât turnurile inamice vor fi distruse mai rapid. Munții pot fi folosiți și ei, unitățile aflate la înălțime mărindu-și raza de tragere, în cazul arcașilor, și devenind mai puternice. Stâncile

Battle Realms este primul RTS care îndeamnă mereu la luptă: doar așa veți acumula puncte Yin și Yang.

și apa. Când eroul vostru, Otomo, își lansează strigătul său de luptă, toate unitățile din jurul său sunt de două ori mai puternice, Vetkin e foarte dibaci în luptă, iar Gaihlă îi vindecă pe cei răniți. Vrajitorul șef al Clanului Lotus îi poate aduce la viață pe soldații morți. Cine își trimite trupele la luptă și apoi stă cu mâinile în sân, rău face.

VÂNĂTORI DE MUNTE

Dacă ne plasăm trupele pe înălțimi, ne facem viața mai ușoară în timpul luptei.

care se găsesc pe dealuri pot fi aruncate asupra inamicului, cu efecte devastatoare. De la început harta este vizibilă, puteți vedea din timp unde sunt pădurile, râurile și dealurile. Întregul ținut este acoperit cu un văl alb, norii războiului plutesc, iar soldații pornesc, în marș, spre luptă.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



Grafica detaliată necesită o placă grafică performantă. În plus, este important să dispuneți de suficientă memorie RAM. La mai puțin de 128 MB RAM, jocul se poticnește. De la PIII 800, GeForce 2 și 256 MB RAM jocul rulează fără probleme la gradul maxim de detaliu. Granița durerii: PII 400, 128 MB RAM și placă grafică TNT2.

LEGENDĂ Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

640 x 480 800 x 600 1024 x 768

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Tutorialul este foarte explicit, dar cum o fi jocul?



2 Genială idee, aceasta a posibilităților multiple de a-ți antrena luptătorii! Aveți de experimentat, nu glumă.



3 Chiar și atunci când povestea pare să vă fi plictisit, luptele vă oferă o atmosferă antrenantă.



4 Distrugem a nu știu câte oară baza inamică. De ce nu s-or fi gândit producătorii și la altceva? Nu-i bai, ne face plăcere să o luăm de la capăt.



5 Na, că la urmă tot sunt ceva modificări, în lupta împotriva hoardei. Și dacă vreți să o luați de la capăt, de data aceasta de partea răului, e o motivație în plus.



6 Modul multiplayer e deosebit de antrenant, căci te poți lupta aproape de la început, fără restricții. Să așteptăm și Add-on-ul.

ÎN COMPARAȚIE

	Age of Empires 2	Emperor: Battle for Dune	Battle Realms	Pro & Contra
GRAFICĂ	75	79	89	+ animație extraordinară + bogăție de detalii + în ciuda graficii 3D, modul de lucru al clădirilor e un pic nereușit
Bogăția detaliilor lumii prezentate	77	70	90	
Bogăția detaliilor obiectelor	81	75	80	
Diversitatea lumii virtuale	72	83	90	
Animația obiectelor	70	81	92	
Efecte	69	82	90	
SUNET	78	82	87	+ voci profesionale + muzică ambientală plăcută, cu feeling asiatic
Muzică	81	86	88	
Efecte sonore	76	79	87	
Voci și comentarii	77	82	86	
CONTROL	90	79	75	+ are multe hotkeys + Controlul e greu pentru începători + Ar fi fost de dorit și rezoluții mai mari
Navigare, control confortabil	86	79	86	
Precizia controlului	91	81	71	
Panoramă, perspectivă asupra hărții	92	78	69	
ATMOSFERĂ	78	90	86	+ vocile au accent japonez + existența a două posibilități de a juca (bun sau rău) + Story-ul propriu zis ar merita o notă de 8 din 15 posibile
Tensiune, surprize	62	72	61	
Realism	86	84	89	
Story, dialoguri, comentarii	79	92	70	
Înscenări	81	94	89	
DESIGNUL JOCULUI	75	69	85	+ AI-ul e inteligent și agresiv + multe posibilități tactice + are inovații bune + clanurile sunt diferite + Uneori perspectiva asupra luptelor e greoaie
Complexitate	81	72	89	
Gradul de adaptabilitate al începătorilor	76	81	80	
Adaptare la gradul de dificultate	69	73	79	
A.I.	63	60	81	
Inovativitate, originalitate	74	42	85	
MODUL MULTIPLAYER	83	72	90	+ posibilități bune de joc multi + patru clanuri + joc dinamic și antrenant
Schimbări în modul multiplayer	73	70	70	
Interactivitatea cu ceilalți jucători	80	73	74	
Posibilități de joc multi	90	82	90	

LEGENDĂ

Mai slab decât
jocurile luate
în comparațieMai bun decât
jocurile luate
în comparațiePUNCTAJ
BATTLE REALMS

PRODUCĂTOR Liquid Ent. DISTRIBUITOR Ubi Soft

PREȚ cca. 20 USD TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 400 64 MB RAM HDD: 600 MB RECOMANDAT Pentium III 750 128 MB RAM HDD: 600 MB

SUPPORT OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8 1 jucător / pachet

GRAFICĂ 89%

SUNET 87%

CONTROL 75%

ATMOSFERĂ 86%

DESIGN 85%

MULTIPLAYER 90%

88

**225.000
LEI***

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

*pret recomandat

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

RECOMANDĂRI ACTUALE

Battle Realms

Battle Realms și Empire Earth au două puncte comune: ambele sunt jocuri de strategie în timp real și ambele au fost realizate de doi veterani care au participat efectiv la realizarea a două titluri importante înainte să plece și să-și înființeze propriul studio. Comparatia se oprește aici. În timp ce Rick Goodman s-a mulțumit să reia conceptul lui Age of Empires și să-l aducă la saturație în Empire Earth, Ed Del Castillo nu s-a inspirat din Command&Conquer în realizarea lui Battle Realms. Din contră, a încercat să aducă inovații. Citiți în acest număr al PC Games ambele teste.

Ediția: 01/2002
Producător: Ubi Soft
Preț: cca. 20 USD



88

PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de strategie ale ultimelor șase numere:

90 Commandos 2: Men of Courage



Indiscutabil, hit-ul tactic de strategie al anului 2001. Merită să-l jucați.

Ediția: 11/2001 | Monosit | Preț: cca. 36 USD

89 Wiggles



Pasionații strategie de construcție se vor simți ca acasă în acest joc.

Ediția: 11/2001 | Infogrames | Preț: cca. 40 USD

88 Battle Realms



Diferența a fost făcută: Battle Realms bate Empire Earth! O adiere asiatică a fost de ajuns să sufle peste genul RTS.

Ediția: 01/2002 | Ubi Soft | Preț: cca. 20 USD

87 Empire Earth



După ce l-ai terminat ai straniul sentiment că ai jucat același Age of Empires 2, dar într-o altă prezentare grafică.

Ediția: 01/2002 | Monosit | Preț: cca. 40 USD

86 Commandos 2: Ammo Pack



Clasicul Commandos și add-on-ul său cu greu pot fi date uitării.

Ediția: 12/2001 | Monosit | Preț: cca. USD

86 Commandos: Director's Cut (Classics)
Monosit 10/2001 | cca. 18 USD

85 Age of Empires 2 (Classics)
Microsoft 11/2001 | cca. 37 USD

85 Civilization 3
Infogrames 12/2001 | cca. 40 USD

85 Patrician 2: Add-on
Infogrames 12/2001 | cca. 27 USD

84 Starcraft (Classics)
Vivendi-Universal 09/2001 | cca. 20 USD

84 The Settlers 4 Missions-CD
Ubi Soft 09/2001 | cca. 18 USD

84 Mech Commander 2
Microsoft 09/2001 | cca. 45 USD

84 Stronghold
Best Computers 12/2001 | cca. 36 USD

83 Sacrifice (Classics)
Best Computers 11/2001 | cca. 18 USD

82 C&C: Red Alert 2 - Yuri's Revenge
Best Computers 12/2001 | cca. 33 USD

NOU 82 Etherlords
Fishtank 01/2002 | cca. 37 USD

NOU 82 Fritz 7
Monosit 01/2002 | cca. 45 USD

81 Totally Rollercoaster (Classics)
Infogrames 11/2001 | cca. 27 USD

81 Zeus: Poseidon
Monosit 09/2001 | cca. 22 USD

81 S.W.I.N.E.
Fishtank 12/2001 | cca. 37 USD

NOU 81 The Sims: Hot Date (Add-on)
Best Computers 01/2002 | cca. 22 USD

80 Myth 3
Best Computers 12/2001 | cca. 37 USD

NOU 79 Star Trek: Armada 2
Monosit 01/2002 | cca. 40 USD

NOU 78 Ballerburg
Ascaron 01/2002 | cca. 33 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor revistei PC Games:

- ▲ 1 **Commandos 2**
RTT | Pyro Studios
- ▼ 2 **Starcraft**
RTS | Blizzard
- NOU 3 **Civilization 3**
TBS | Activision
- ▼ 4 **Age of Empires 2**
RTS | Microsoft
- 5 **Sudden Strike**
RTS | CDV
- NOU 6 **Battle Realms**
RTS | Ubi Soft
- NOU 7 **Empire Earth**
RTS | Electronic Arts
- ▲ 8 **Desperados**
RTT | Infogrames
- ▼ 9 **Emperor**
RTS | Electronic Arts
- NOU 10 **C&C: RA 2 - Yuri's Revenge**
RTS | Electronic Arts

Empire



În *Empire Earth* întâlnim mai mult de 500.000 ani din istoria omenirii, **elemente din Civilization și Age of Empires**, care se contopesc pentru a face din acest joc un RTS de referință.

Istoria omenirii a început când Abel a fost ucis de către fratele său Cain. Dacă la început era domnia pumnului, a ghioagei și a praștiei, jocul ne prezintă în epocile avansate avioane sofisticate și submarine. Producătorul Rick Goodman, designerul de la *Age of Empires*, oferă prin acest nou RTS nu mai puțin de 14 epoci istorico-militare și nenumărate popoare.

În *Command & Conquer* trebuia să construiești fabrici, să produceți trupe și să-i învingeți pe inamici. În seria *Civilization* erau importante cercetarea noilor tehnologii și dezvoltarea civilizațiilor din toate punctele de vedere: economic, cultural, social, militar. În *Starcraft* existau misiuni antrenante, un story extraordinar, iar modul multiplayer era bine pus la punct. *Empire Earth* vă oferă

toate aceste elemente, într-o formulă proprie și interesantă.

Producătorii de la Stainless Steel Studios apelează la cunoscutele elemente de bază ale unui RTS. Materiile prime sunt și în *Empire Earth* capitale, iar în absența lor vă puteți lua adio de la visul de cucerire a lumii. La început aveți la dispoziție capitala, unde puteți antrena câțiva lucrători, pe care îi veți trimite apoi să adune resursele

importante. În epoca preistorică puteți vâna animale, carnea acestora fiind necesară poporului vostru, sau puteți culege fructe, iar din epoca bronzului sunt necesare fermele, pentru mesele din ce în ce mai îmbelșugate. Alți lucrători sparg piatră, taie lemn, adună aur și minereu de fier, toate acestea fiind stocate în depozite ce pot fi construite lângă resursele respective. Nu trebuie să vă faceți

Unitățile de-a lungul epocilor >>>

O scurtă privire asupra soldaților, în diferitele epoci istorice, arată dezvoltarea tehnicii militare în *Empire Earth*, în peste 500 000 ani.

Preistorie

500000 v. Chr.

Clubman

Epoca pietrei

50000 v. Chr. Samson

profet

Evul Mediu timpuriu

0 A.D.

barbar

infanterist maur

Evul Mediu

900 A.D.

călăreț

Renaștere

1300 A.D.

Ashikagu

samurai

Earth

prea mari griji în privința resurselor, ele există din belșug. Când aveți suficiente resurse adunate, puteți să construiți clădirile necesare și să încropiți o armată. În cazărmi se pot antrena infanteriști și călăreți, iar templele vă oferă preoți și profeți. Fiecare epocă istorică are propriile particularități. O jumătate de milion de ani oferă posibilitatea evoluției de la omul cu bâta până la unitățile din epoca nano. În Grecia antică și Roma se pot construi infanteriști redutabili și arcași, aceste unități fiind de temut la vremea lor. În Evul Mediu târziu cavalerii sunt înlocuiți încet, dar sigur, de către tunuri. Secolul XX aduce tancurile și

bombardierele, iar ultima epocă seamănă cu **Battletech**, datorită războaielor între roboți. Diversele unități au particularitățile lor, care pot fi îmbunătățite, acestea influențând capaci-

zii, tancurile vor domina câmpurile de luptă, dar sunt vulnerabile în fața atacurilor aeriene. Cunoscuta tactică Tank-Rush, având la dispoziție multe unități, în care combinăm carele

aveți nevoie de o populație numeroasă, în campaniile Single-player limita maximă de unități trece rareori de 100, atât vă este suficient însă pentru a construi o armată bună. Un lucru important este să aveți unități bune, de calitate. Trupele pot fi întărite în anumite puncte, cum ar fi viteza, apărarea, forța de atac, cu ajutorul resurselor disponibile. Caracteristicile unităților nu pot fi amplificate la maximum, ele având o limită, așa că va trebui să optați cu grijă, deoarece nici o grupă de soldați nu suportă mai mult de 10 unități upgrade. Cercetările în cadrul clădirilor construite aduc noi îmbunătățiri, de exemplu, o mai bună exploata-

Cei de la Stainless Steel Studios nu inventează
ceva nou, ci **îmbină elemente**
cunoscute ale unui RTS în ceva nou și reușit.

tățile lor de luptă. Arcașii, lăncierii și infanteriștii dotați cu sabie nu trebuie să fie trimiși aiurea în luptă, fiecare tip de unitate având punctele sale slabe și tari. Arcașii și lăncierii sunt buni în lupta de la distanță, iar spada-sinii în cea de aproape. Mai târ-

ziu, tancurile vor domina câmpurile de luptă, dar sunt vulnerabile în fața atacurilor aeriene. Cunoscuta tactică Tank-Rush, având la dispoziție multe unități, în care combinăm carele

E. bronzului

5000 v. Chr.

prăștier

călăreț

războinic Inca

călăreț din epoca bronzului

infanterist chinez

Primul Război Mondial

1900 A.D.

infanterist spaniol

mitralior

sanitar

Al Doilea Război Mondial

1930 A.D.

U.S. Marine

Bazooka

Epoca cuprului și a bronzului Grecii

Poporul antic al filosofilor este prezentat de la începuturile sale și până în momentele sale de glorie maximă, pe vremea lui Alexandru cel Mare. Iată în imagine principalele unități și clădiri:

Unități importante ...



Carul de luptă

Carul cu două roți este condus de către arcași, mult mai rapizi decât infanteriștii. Dacă nu sunt susținuți, pot fi ușor distruși.



Phalanx

Cunoscuții soldați ai Greciei antice sunt de temut datorită sulitei pe care o poartă. Sunt vulnerabili în fața unităților care au săbii scurte.



Cavaleria cu elefanți

Nu degeaba se temeau romanii de trupele lui Hannibal dotate cu elefanți. Până ce aceste teribile unități vor fi distruse, vor decima jumătate din armata inamică.

... și clădiri importante:



Grânar

Este o descoperire minunată, lucrătorii nu mai trebuie să alerge după animalele sălbatice pentru a le vâna.

Siege Factory

În vechea Grece erau cunoscute catapultele și aruncătoarele de piatră. Erau necesare la asediul clădirilor inamice.

Grajd

Rapidele care de luptă pot fi construite doar aici.

Din Evul Mediu până la Industrializare Englezii

În campania engleză trăiți o adevărată revoluție militară: descoperirea prafului de pușcă. La început luptați împotriva cavalerilor francezi, apoi împotriva tunurilor lui Napoleon.

Unități importante ...



Cavalerii

Acești adevărați lăncieri călare vor constitui coloana vertebrală a fiecărei armate, de la începutul Evului Mediu și până în timpul Renașterii. Sunt rapizi și au armuri puternice.



Infanteriștii britanici

Sunt infanteriștii standard ai Industrializării. Sunt ușor de antrenat, atacă în valuri, sunt extrem de eficienți mai ales împotriva artileriei inamice.



Nave de război

Este greu de luptat împotriva unei flote alcătuite din nave de război. Cu tunurile lor puternice sunt stăpânele mărilor și pot distruge fortărețele de coastă.

... și clădiri importante:



Port

Navele sunt produse și ancorează tot aici. Crucșătoarele asigură paza de coastă. Navele de pescuit contribuie la producerea hranei.

Biserică

Ca și în Age of Empires 2, și în Empire Earth, preoții joacă un rol important, pot converti trupele inamicului.

Universitate

Aici cercetătorii descoperă noi tehnologii, care fac posibile, printre altele, repararea zidurilor sau întărirea lor.

re minieră, lucrători mai harnici și unitățile noi care vă stau la îndemână în aproape fiecare epocă istorică. Din fericire, odată ce este posibilă construirea unui nou tip de unitate, cele vechi vor fi înnoite automat, ceea ce economisește mult timp și muncă. Domeniul cercetării și al tehnologiilor oferă peste 200 unități, 20 de tipuri de clădiri și 150 posibilități de upgrade. Acesta este punctul forte al jocului, ceea ce aduce **Empire Earth** aproape de **Civilization**.

Jocul este și mai interesant

datorită sistemului de puncte. Pentru fiecare misiune îndeplinită primiți un bonus, care poate fi investit în peste 100 de

abilități diverse ale unităților, împărțite în 24 categorii. Astfel, producția de avioane de vânătoare poate fi grăbită, costurile unei catapulte scad sau unitățile de infanterie au un bonus în luptă.

Aceste puncte bonus pot fi împărțite între unitățile civile și cele militare, ceea ce aduce o îmbunătățire a caracteristicilor,

Modul de creare a unei armate și domeniul tehnologic extrem de bogat fac din Empire Earth un joc complex.

fără un consum de resurse. Dacă economisiți două puncte, în cazul elicopterelor, și nu întâririți forța de atac, puteți crește viteza cu 20 procente. Alegerea trebuie să fie chibzuită, căci po-

porul vostru va trece prin mai multe epoci istorice. Vă veți pune și alte întrebări, de genul: e mai bine să-mi întăresc cavaleria și astfel să fiu puternic în Evul Mediu, sau e mai bine să aștept până la descoperirea prafului de pușcă, pentru a investi punctele în artilerie? Conflictul dintre cercetare, punctele bonus și upgrade-ul unităților pare la prima vedere de nerezolvat. După un timp vă veți acomoda și veți ști ce alegere este mai bună. Mai ales în modul multiplayer complexitatea armatelor este extraor-

Imperialism
1500 A.D.

mușchetar



grenadier



Industrializare
1700 A.D.

cuirasier



infanterist
britanic



Primul și al Doilea Război Mondial Germanii

Producătorii au ales această parte a istoriei germane pentru cea de-a treia campanie, unde sunteți general în ambele conflagrații mondiale. O schimbare importantă este adusă prin apariția avioanelor.

Unități importante ...



Bombardiere

Avioanele sunt de mare folos în atacul buncărelor inamice, dar pot fi folosite și în luptele aeriene. Apărarea antiaeriană nu le doboară ușor, doar dacă sunt mai multe baterii la un loc.



Panzer

Tancurile nu prea au potrivnici pe câmpul de luptă. Sunt însă scumpe și vulnerabile la atacurile aeriene.



Inginerli

Nu sunt unități de luptă, dar pot construi buncăre și baraje împotriva inamicului. Ei construiesc liniile de apărare, în timpul primului război mondial.

... și clădiri importante:

Spital

În spitale sunt vindecați răniții, fără nici un consum de resurse.

Fabrică de tancuri

Aici se produc cele mai de temut unități de luptă: tancurile. O duzină de panzere sunt aproape imposibil de oprit.

Aeroport

Din timpul primului război mondial este posibilă folosirea avioanelor în lupte. Acest lucru schimbă dimensiunile tactice în Empire Earth.

Din epoca atomică până în era nano Rușii

Campania rusă este cea mai dificilă. În timp ce poporul vostru se află încă în era atomică, inamicul a intrat deja în cea digitală.

Unități importante ...



B-52

Din epoca atomică, atacurile aeriene sunt o obișnuință. B 52 joacă un rol important în campanie.



Spectre

Elicopterele sunt mai ușor de controlat decât avioanele. Spectre este unul din modelele de vârf ale ultimei ere.



Hades

Nu este un robot de luptă propriu zis, dar se poate teleporta și infiltra viruși în teritoriul inamic.

... și clădiri importante:

Siloz de rachete

Rachetele adăpostite aici au o rază lungă de acțiune și o putere mare de distrugere.

Fabrică Cyber

Aici sunt fabricați roboții de luptă, care vor stăpâni câmpurile de luptă în secolul XXII.

Centru de spionaj

Vă face viața mai ușoară, descoperindu-vă locația clădirilor inamice.

dinară, la fel și modul de investire al punctelor. **Empire Earth** oferă atât de multe tactici și specializări ale unităților ca nici un alt joc.

Campaniile singleplayer sunt în număr de patru, iar misiunile 30, având la dispoziție și câteva sute de ani, în timpul cărora poporul ales este condus spre prosperitate. Prima campanie vă pune în postura de conducător al vechilor greci, de la colonizarea unei peninsule mediteraneene, până la războiul troian și Alexandru cel Mare. A doua campanie o purtați de

partea englezilor, în timpul războaielor cu francezii, de la începutul Evului Mediu până la

mondial, în a doua conflagrație mondială sunteți general. Ultima campanie o efectuați alături

Cunoscuta tactică Tank-Rush, din **Command & Conquer**, **conduce la succes**, dar mai încet și nu cu aceeași eficacitate. Succesele obținute prin încleștări masive sunt mai rare.

războaiele împotriva lui Napoleon Bonaparte. În campania a treia luptați de partea germanilor, începând cu primul război

de ruși, în viitorul apropiat, pentru a aduce înapoi gloria și măreția de odinioară a acestei națiuni. De obicei faptele pre-

zentate în misiuni sunt bazate pe istoria reală. În războiul anglo-francez apare William Cuceritorul, ducele Normandiei, în primul război mondial este prezent Baronul Roșu, Manfred Von Richtofen. Eroii nu sunt doar buni luptători, care prin abilitățile lor pot vindeca răniții, învinge adversarii sau ridica moralul propriilor trupe, ci ei sunt adesea centrul povestirii epice, în unele campanii. În pielea Baronului Roșu, în timpul primului război mondial, sunteți rănit de ruși deasupra teritoriului inamic, având

Era modernă

1950 A.D.

artilerist

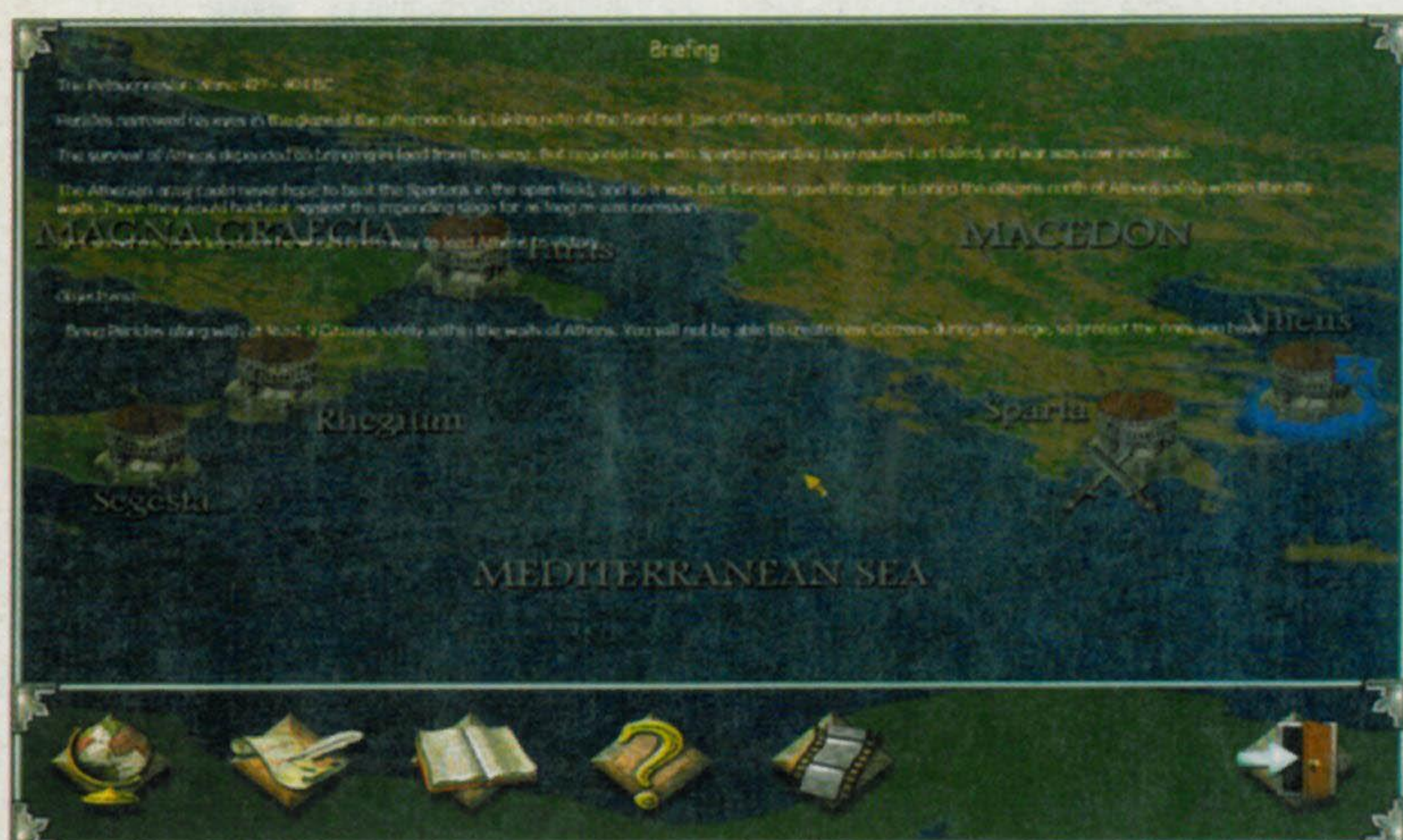
Stinger

Era digitală

2000 A.D.

manta neagră

trupe de asalt



ASTA-I MISIUNEA

Descrierea misiunilor este doar citită, nu are și secvențe video. Pasionații de istorie pot însă să se informeze mai pe larg despre fundalul istoric al misiunilor.

misiunea de a fotografia punctele importante ale armatei ruse. Sau sunteți de partea regelui Agamemnon, în Grecia antică, vă aliați cu Ahile, Odiseu și Menelaos și porniți împreună la asediul Troiei. Misiunile respectă rar schema clasică în cadrul RTS. AI-ul este un adversar pe măsură. De exemplu, când vă extindeți prea mult și vă aflați în ultimul turn de veghe, din senin puteți fi atacat pe flancuri, iar apărarea va fi luată prin surprindere. Troienii își vor repara mai repede zidurile, decât veți putea să le distrugeți.

Când închinați un templu zeiței Athena, aceasta vă va dăruia calul de lemn necesar păcălirii troianilor. Puterile zeilor joacă un rol important în timpul luptelor. Preoții pot converti unități adverse, la fel ca în Age of Empires. Profeții pot provoca catastrofe precum incendii, cutremure, erupții vulcanice, ciumă, care pot distruge o armată întreagă. Magia este deci prezentă în joc. Minunile sunt deosebit de importante, de exemplu Farul din Alexandria vă ajută să vedeți pe o distanță considerabilă, neutralizând fog of war. Minunile pot conduce spre victorie, chiar dacă nu v-ați învins adversarul pe plan militar, chiar și în modul multiplayer.

Tehnica este mai puțin

reușită decât grafica, în Empire Earth. Clădirile și peisajul sunt poate prea detaliate. Secvențele intermediare rulează direct din engine-ul jocului. Câteodată grafica pare prea încărcată, căutând să redea totul cât mai detaliat. Funcția de zoom vă oferă o libertate absolută. Puteți să apropiați camera atât de aproape de acțiune, încât se pot vedea ochii soldaților. Dacă însă vă apropiați prea mult de unități nu mai aveți o imagine panoramică a întregii acțiuni, ceea ce vă îngreunează orientarea tactică.

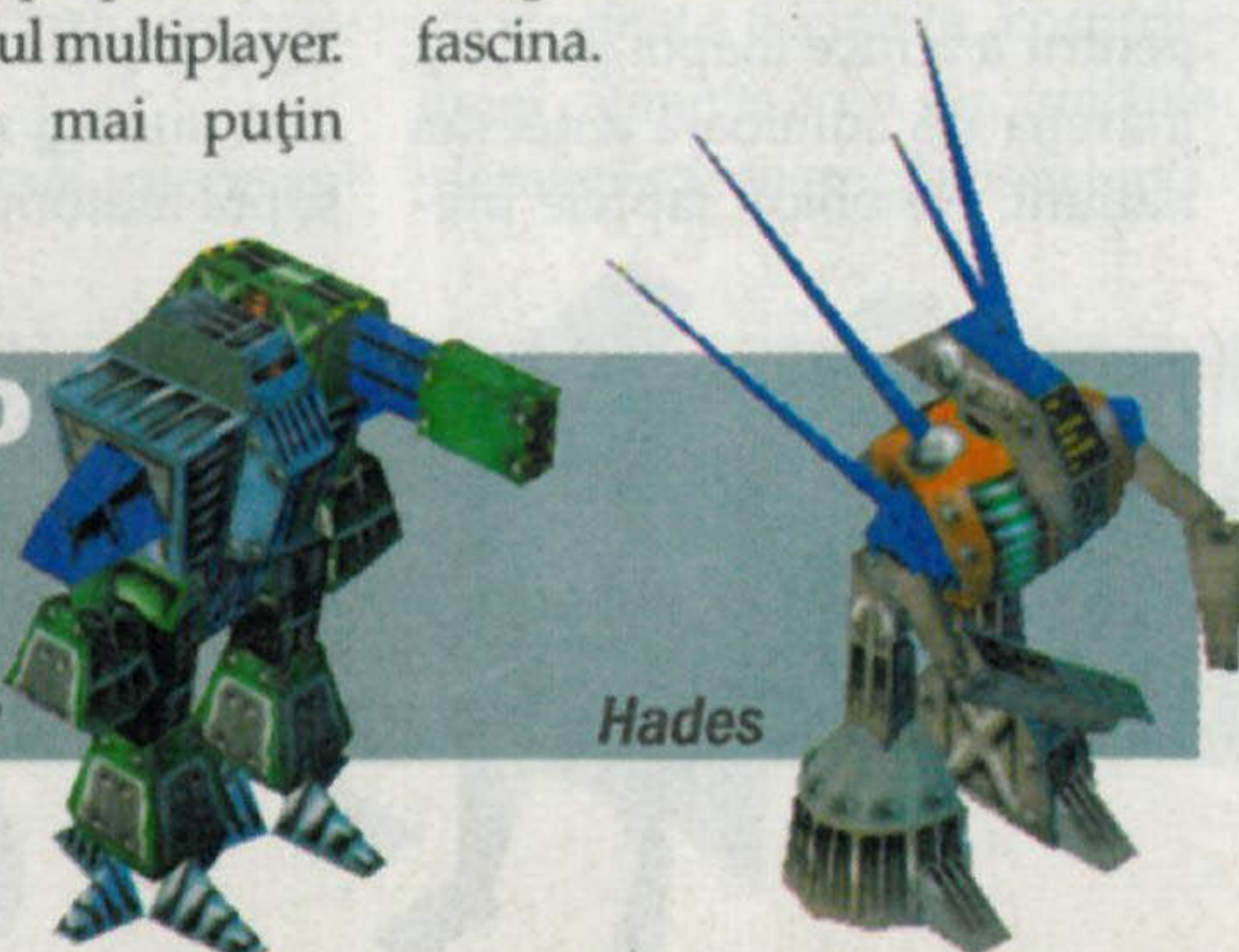
Când jucați împotriva calculatorului, în misiunile de tip random, fiindcă în timpul campaniilor AI-ul este destul de liniștit, inteligența propriilor soldați este mult mai ridicată decât era în Age of Empires 2. Când setați unitățile pe modul agresiv, riscați ca soldații să o ia razna după fiecare inamic răătăcit care vă atacă, destrămand astfel formația tactică. De aceea este mult mai bine ca soldații să vă asculte ordinele prompt, decât să le lăsați libertatea de acțiune. Uneori devine un chin să mutați armata, mai ales dacă aveți multe trupe. Scăderile jocului sunt contrabalansate de complexitatea oferită și de designul misiunilor, care vă vor fascina.

Era nano

2100 A.D.

Hyperion 2

Hades



TESTCENTER

- peste 150 tehnologii
- peste 200 unități
- peste 20 tipuri de clădiri
- 14 epoci istorice, care cuprind peste 500.000 ani
- patru campanii
- 30 misiuni
- opt misiuni tutoriale
- editor bogat
- generator de hărți
- grafică 3D reușită
- nu pune probleme în orientare



CIFRE & DATE

Gen:	RTS
Jocuri asemănătoare:	Age of Empires 2, Emperor
Producător:	Stainless Steel Studios
De același producător:	-
Publisher:	Vivendi Universal
Site oficial:	www.sierra-empireearth.com
Site-ul publisherului:	www.sierra.com
Site-ul producătorului:	www.stainlesssteelstudios.com
Cel mai bun fansite:	www.empireearth.com
Recomandarea de vârstă:	peste 12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 40 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	60 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII MARIUS TEPELEA



Empire Earth este un joc extrem de complex și atractiv. Chiar și după ce l-ați jucat, jocul vă va atrage prin dorința de a relua altfel campaniile și misiunile, de a construi noi unități, fiindcă nu le poți face pe toate de prima dată. Producătorii au reușit să adune la un loc elemente de Civilization, Starcraft și Age of Empires, într-un mănunchi bine articulat. AI-ul este mult mai dezvoltat decât la jocurile menționate mai

Un RTS foarte reușit, care vă va captiva atenția mult timp.

sus, ceea ce vă oferă satisfacții și în modul singleplayer. Fundalul istoric este bine conturat și dă o reală senzație de credibilitate. Unitățile pot fi îmbunătățite extrem de ușor, iar grafica este fascinantă. Controlul trupelor în timpul bătăliilor lasă uneori de dorit, dar acest lucru este comun majorității RTS-urilor. În unele momente simți că nu ai controlul absolut asupra a ceea ce se întâmplă, datorită dificultății de a observa întregul câmp de joc. La sfârșitul campaniilor rămâi cu senzația că ai jucat ceva foarte aproape de Age of Empires, dar acel ceva are farmecul și distincțiile sale. Fără îndoială că Empire Earth va rămâne un joc de referință pentru genul RTS.

CIPRIAN COROIANU



În Empire Earth totul este fără măsură. Numărul diferitelor unități depășește 200, la acestea mai adăugându-se încă vreo sută, dacă luăm în considerație unitățile speciale din cele patru campanii ale jocului. Varietatea unităților este impresionantă.

Empire Earth se inspiră direct din Age of Empires, reluând același concept.

tă: în aer, pe pământ, pe mări, de-a lungul epocilor, dispunem de infanteriști, cavaleri, arcași, bombardiere, tancuri... Jocul este în întregime 3D, ca și decorurile și unitățile, dar 3D-ul nu este exploatat îndeajuns pentru a ameliora gameplay-ul. Singura utilitate a lui o găsim în afara jocului, în filmulețele care marchează misiunile. Acestea propun efecte simpatice, vederi panoramice, zoom asupra personajelor cheie ale scenariului. Din păcate, grafica 3D nu permite o redare estetică la fel de bună ca clasică 2D izometrică: texturile clădirilor sunt monotone, unitățile prea pătrătoase, iar modul în care sunt construite clădirile ne amintește de barăcile de pe șantiere. În final se obține un joc în întregime clasic, desigur extrem de complet, dar care dă o teribilă impresie de deja vu.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

Empire Earth e destul de înfometat după hardware mai ales că este vorba de un RTS. La o grafică 3D atât de detaliată, nici nu e de mirare. Recomandăm posesorilor de plăci grafice Nvidia să-și instaleze versiunea de driver 12.41 și, eventual, să dezactiveze Anti-Aliasing-ul, altfel s-ar putea să apară erori de imagine. Țineți cont și de faptul că, în modul multiplayer, cerințele de hardware sunt puțin mai ridicate.

PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 E puțin complicat. Tutorialul este de mare folos, mai ales începătorilor, dar pe unii îi poate zăpăci.



2 Campania grecească este aproape perfectă, scenariul e bun, misiunile sunt antrenante și vă familiarizați treptat cu cercetarea și tehnologiile. Ase- diul Troiei este punctul culmi- nant al campaniei grecești.



3 Campania germană e la fel de antrenantă, mai ales la început.



4 Modul multiplayer abundă în diversitatea tacticilor. Legătura este stabilă, dar puțin prea lentă în cazul folosirii ISDN.



5 Ultima campanie, cea rusă, este cea mai grea. Armele atomice pulverizează în câteva secunde apărarea construită cu greu.



6 Cu ajutorul editorului puteți crea noi scenarii, mai ales dacă ați jucat deja cele patru campanii. Empire Earth nu vă lasă să șomați.

ÎN COMPARAȚIE

	Age of Empires 2	Emperor: Schlacht um Dune	Empire Earth	Pro & Contra
GRAFICĂ	75	79	80	+ unități foarte detaliate, la fel sunt și clădirile și peisajul + nu sunt probleme de orientare - Privirea de ansamblu asupra hărții e greoaie
Bogăția detaliilor lumii prezentate	77	70	79	
Bogăția detaliilor obiectelor	81	75	80	
Diversitatea lumii virtuale	72	83	73	
Animatia obiectelor	70	81	85	
Efecte	69	82	84	
SUNET	78	82	81	+ vocea comentatorului e foarte bună + muzică potrivită, nu plictisește + efecte de sunet reușite
Muzică	81	86	82	
Efecte sonore	76	79	80	
Voci și comentarii	77	82	79	
CONTROL	90	79	78	+ se ridică la standardele unui RTS de succes - Prea complex pentru începători
Navigare, control confortabil	86	79	85	
Precizia controlului	91	81	91	
Panoramă, perspectivă asupra hărții	92	78	56	
ATMOSFERĂ	78	90	82	+ misiunile sunt bine înscenate + au un realism istoric care atrage - Nu prea sunt secvențe intermediare
Tensiune, surprize	62	72	81	
Realism	86	81	80	
Story, dialoguri, comentarii	79	92	85	
Înscenări	81	94	79	
DESIGNUL JOCULUI	75	69	79	+ unește multe elemente familiare + creează poftă de joc + este divers, profund, se potrivește cu acțiunea - Prea multe elemente cunoscute - Prea intensiv
Complexitate	81	72	91	
Gradul de adaptabilitate al începătorilor	76	81	72	
Adaptare la gradul de dificultate	69	73	70	
A.I.	63	60	79	
Inovativitate, originalitate	74	42	75	
MODUL MULTIPLAYER	83	72	89	+ sunt posibile multe tactici + nu necesită o perioadă lungă de construcție + are liste de punctaje pe Internet - Doar două moduri multiplayer
Schimbări în modul multiplayer	73	70	70	
Interactivitatea cu ceilalți jucători	80	73	75	
Possibilități de joc multi	90	82	90	

LEGENDĂ ■ Mai slab decât jocurile luate în comparație ■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ EMPIRE EARTH

PRODUCĂTOR: Stainless Steel
DISTRIBUTOR: Monosit

PREȚ: cca. 40 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: Pentium II 400
64 MB RAM
HDD: 250 MB
RECOMANDAT: Pentium III 800
256 MB RAM
HDD: 400 MB

SUPORT: OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1
Internet 8
1 jucător / pachet

GRAFICĂ	80%
SUNET	81%
CONTROL	78%
ATMOSFERĂ	82%
DESIGN	79%
MULTIPLAYER	89%

87



Etherlords



Când vă luptați cu clovni, gibberlini, monștri de bronz și alte asemenea creaturi, **aveți nevoie de un erou asemenea vouă,** care să aducă ordine în haos.

In lumea **Etherlords** totul se învârtă în jurul eterului. Această substanță abstractă este suportul fiecărei ființe, copac sau stânci. Cine are eter este puternic și devine conducătorul unui imperiu. Șansa surâde doar în anumite ani, când eterul ia anumite forme deasupra Fantasyland: Haos, Nemurire, Mișcare și Sinteză, reprezentative pentru cele patru rase din joc. De-a lungul a două campanii veți lupta fie de partea celor două fracțiuni ale binelui (Nemurirea și Mișcarea), fie de partea celor două puteri ale răului, în încercarea de a controla Etherland și a ajunge Etherlord.

Story-ul nu este prea consistent, dar **Etherlords** impresionează în alte părți prin originalitate, de pildă, prin 300 vrăji și 120 creaturi diferite. Jocul este un TBS - amestec de **Heroes of Might & Magic** și **Magic: The Gathering**. Ca și adversarii voștri, controlați unul sau mai mulți eroi, care vă reprezintă în câmpul de joc. Resursele pot fi adunate, iar clădirile pe care le construiți trebuie să fie aprovizionate periodic cu până la opt tipuri de resurse. Centrul vostru de pornire în aventura eterică este castelul, pe care nu trebuie cu nici un chip să-l lăsați a fi cucerit. Aici vor fi recrutați eroii prin

intermediul unor vrăji și vor fi cercetate alte chestii de genul hocus-pocus. Câmpul de joc se prezintă în 3D, la fel ca întregul joc, funcția de zoom fiind prezentă.

Ca și în **Heroes of Might & Magic**, stau la pândă în fiecare colț dușmani cârcotași sau eroi inamici. Pentru lupte programul oferă o perspectivă specială, în care ambii conducători se înfruntă, iar câmpul de luptă poate fi un peisaj hibernal, o pădure sau o curte. Apoi trebuie să căutați să reduceți până la zero punctele de viață ale șefului inamic. Ambele tabere alternează mutările în timpul înclăștării, care are mai multe runde. La început se pot rosti formule magice care îi întăresc pe eroii voștri și slăbesc adversarul, pe care îl pot chiar distruge. Apoi vă trimiteți creatura sau eroul în lupta propriu-zisă, unitățile proprii reușind să reducă numărul de puncte de viață ale inamicului proporțional

cu forța de atac. Și tot așa, până când unul dintre adversari cedează, fuga nefiind posibilă. Fiecare erou și toți monștrii caută, fiecare pentru rasa sa, să ajungă să stăpânească cât mai multe formule magice, ca în **Magic: The Gathering**. În luptele contra ființelor și inamicilor mai slabi sunt de ajuns vrăjile. Mai târziu sunt necesare clădiri unde vor fi învățate formule magice noi și mai bune. Cele mai multe trebuie încărcate din nou, anumite vrăji nefiind aplicabile decât o singură dată. De la anumite depozite de vrăji puteți încărca formule magice, în schimbul resurselor strânse. Chiar și pentru vrăjile cele mai tari aveți nevoie de resurse.

Unele dintre cele mai eficace formule magice le găsiți în artefactele aflate pe hartă. Cel mai adesea sunt păzite bine de către monștri puternici, dar vă vor da puteri extraordinare. Ar fi bine să salvați jocul înaintea



IMPENETRABIL În cetate, vrăji temporare de genul acesta, activate de către eroi, joacă în misiunile de la urmă un rol important.

PRIVIRE DE ANSAMBLU Pe hartă mutați eroii în timpul rundelor, vă luptați și adunați resurse.

fiecărei lupte. Când trebuie să folosiți o vrajă anume în lupte și care va fi eficacitatea ei - este aproape o chestie de noroc. Se poate întâmpla adesea să pierdeți în fața unui adversar mai

Eroii și monștrii caută încă de la început să stăpânească un întreg catastif de **formule magice** la fel ca în **Magic: The Gathering**.

slab, care are mai multe creaturi. Dacă lupta nu a mers bine și bestia v-a învins, aveți noroc cu funcția de autosave, care e posibilă la sfârșitul fiecărei runde. Puteți opta să se lupte PC-ul în locul vostru, luptele conduse astfel având de multe



FOST AM OMU' PĂDURII
Eroii Nemuririi vrăjesc insecte, ființe ale pădurii și plante.

ori rezultate bune. Acest lucru îl puteți face în micile hărțuieli, pentru a vă putea concentra personal asupra duelurilor importante.

Etherlords are efecte grafice reușite la folosirea vrăjilor dar, la fel de bune sunt și animațiile creaturilor. Veți vedea fulgere orbitoare, limbi de foc care se rotesc și alte asemenea. Monștrii se mușcă între ei, se măcelăresc cu sabia sau se lovesc cu pumnii. O cameră automată redă întreaga scenă a bătăliei. Puteți schimba perspectiva manual sau curma acest spectacol printr-un simplu clic. Dacă ați văzut destule lupte și efectele v-au plictisit, pentru ca lupta să meargă mai repede puteți anula funcția camerei care redă lupta.

Etherlords are și elemente de RPG, eroii voștri putând să urce la un nivel superior, dacă au acumulat destule puncte de experiență. Drept urmare eroii vor avea mai multe puncte de viață și mai multe abilități, vrăjile încărcate vor costa mai puțin și veți avea bonusuri în luptă. Faptul că nu puteți avea eroii și în misiunile următoare, de fiecare dată fiind nevoiți să antrenați alții, este extrem de enervant. Este însă unul dintre puținele puncte slabe ale lui **Etherlords**, care este un TBS cu elemente de **Fantasy**. Începătorii sunt sfătuiți să încerce mai întâi demo-ul, pentru a se putea obișnui cu principiile jocului.

OPINII ERDEI JĂCINT



Un TBS cu numeroase elemente de RPG destinat celor însetați de detalii grafice.

Factorul care-l convinge cel mai mult pe jucător este grafica excepțională a jocului. În rest, principiul de joc e unul ciudat și nemai-întâlnit până acum. Combinarea unui TBS cu un RPG sună cam sărit de pe fix, dar transpunerea în realitate pare interesantă. Mie îmi amintește cel mai mult de un amestec între **Heroes of Might & Magic** și lumea fantasy din **WarCraft**. Sistemul de lupte bine conceput este clar și poate fi înțeles încă de la început. Există însă și posibilitatea de a pune luptele în cărca calculatorului. De asemenea un element nou este faptul că formulele magice sunt revărsate asupra inamicului doar la începutul bătăliei. Monștrii combatanți sunt animați extrem de detaliați, putând fi observate și cele mai mici mișcări ale lor. Dintre puținii factori negativi țin să amintesc efectul vrăjilor, care de multe ori depinde doar de voia soartei.

PUNCTAJ ETHERLORDS

PRODUCĂTOR Nival Int.
DISTRIBUTOR Fishtank Int.

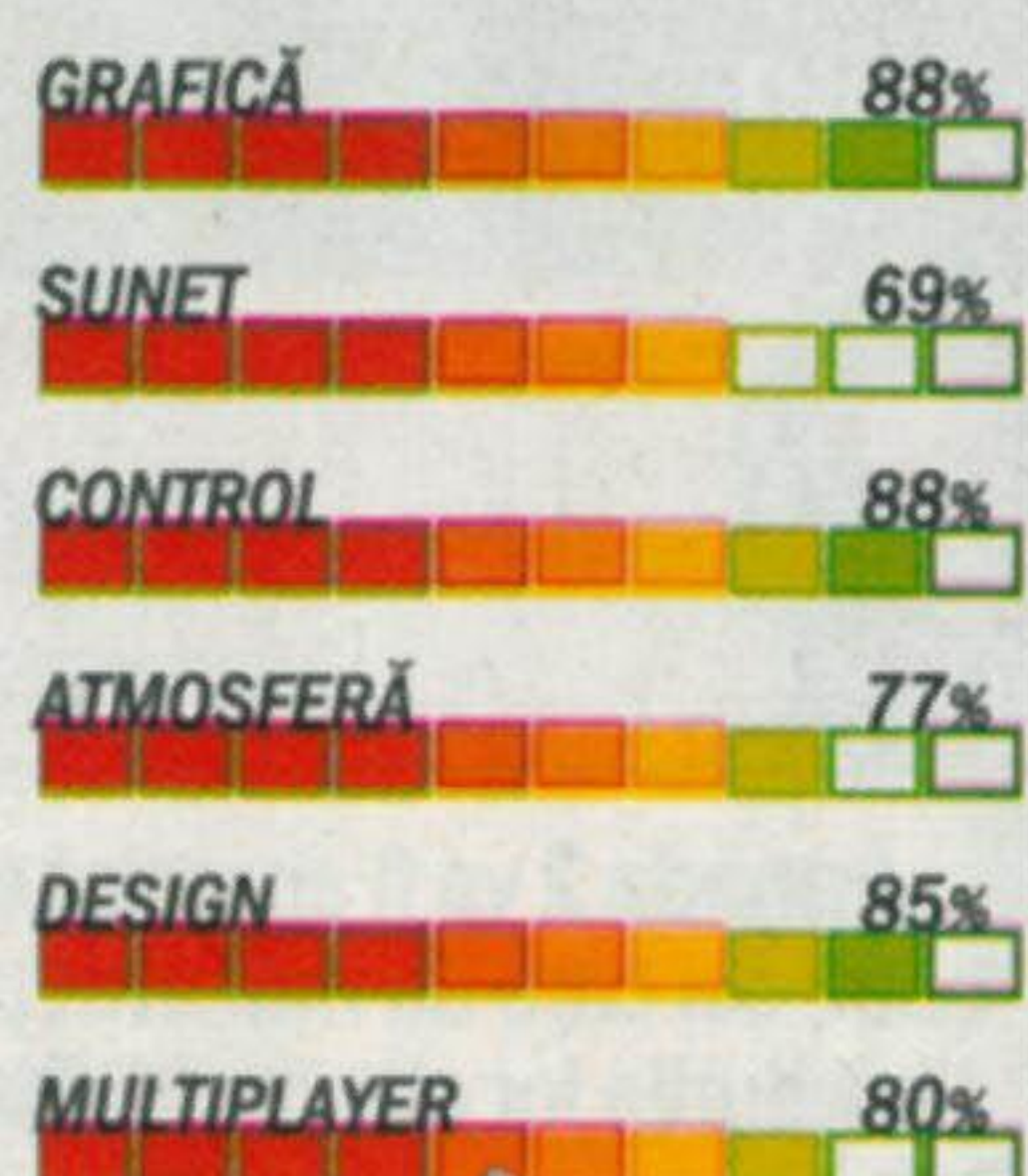
PREȚ cca. 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 300
64 MB RAM
HDD: 1,4 GB
RECOMANDAT Pentium III 800
256 MB RAM
HDD: 1,4 GB

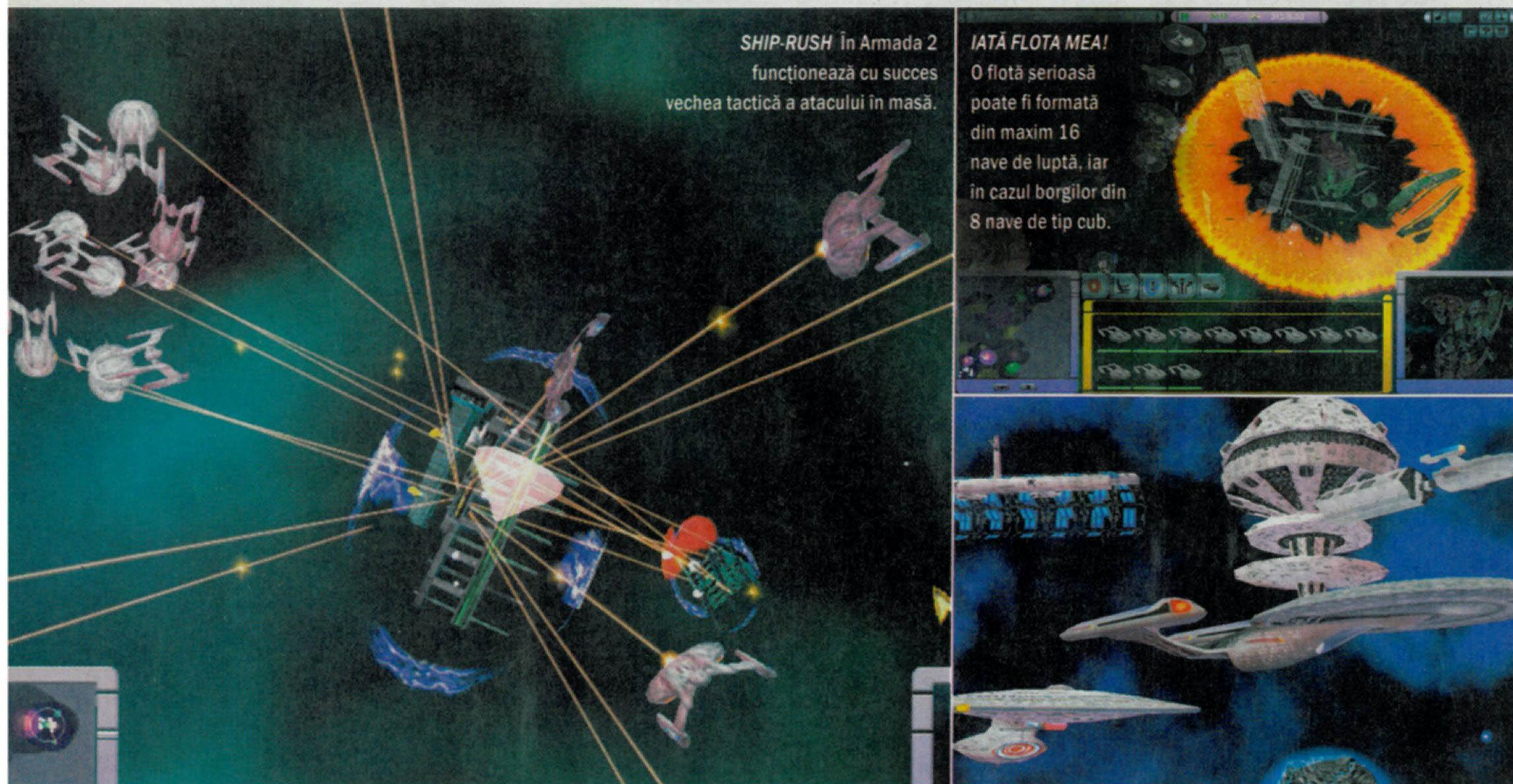
SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 4
1 jucător / pachet

82



Star Trek: Armada 2



SHIP-RUSH În Armada 2 funcționează cu succes vechea tactică a atacului în masă.

IATĂ FLOTA MEA!
O flotă serioasă poate fi formată din maxim 16 nave de luptă, iar în cazul borgilor din 8 nave de tip cub.

NEFOLOSITOR Modul 3D nu este prea funcțional și se poate renunța la el.

Unul din puținele jocuri reușite Star-Trek a ajuns la a doua serie, are multe misiuni și puține modificări, parcă ar fi un add-on.

Borgii se extind în Quadrantul Alpha, iar Federația și Imperiul Klingonian se pregătesc de război. Deși **Armada 2** este un RTS, jocul oferă și posibilitatea unei strategii de construcție, având la dispoziție fabrici, mine, direcții de cercetare și unități de luptă.

Jocul redă universul creat de cei de la studiourile Universum în Star Trek: The Next Generation și binecunoscut jucătorilor. Alianțele și priete-

niile între rase se realizează în stilul serialului SF de succes.

Producătorii au redat până și asteroizii, norii intergalactici, praful stelar și găurile negre. În timpul campaniilor pot fi abordate 30 misiuni de partea federației atotsalvatoare, a războinicilor și curajoșilor klingonieni sau a borgilor - ciudați și aproape invincibili. Sunt și deosebiri față de prima serie a jocului: există arme noi, planete care pot fi terraformate, posibilita-

tea de a face comerț cu ferenții cei iubitori de arginți și două resurse noi.

Universul 3D a fost extins, ceea ce extaziază privirea, dar nu aduce nici o modificare jocului. Abia în modul multiplayer jucătorii pot să-și arate adevăratele capacități de tacticieni.

OPINII MARIUS TEPELEA



Armada 2 va fi apreciat de către cei care au mai avut pe hardurile lor alte jocuri **Star Trek**, și nu numai de către ei...

Unii spun că **Armada 2** putea fi un bun add-on. Hai să spunem că nu este chiar așa. Jocul poate că nu are destule înnoiri, dar oare nu așteptăm întotdeauna prea mult de la nr. 2 al fiecărui joc de succes? Modul 3D poate fi neatractiv în singleplayer, dar în multiplayer devine important. Cele 30 misiuni sunt suficiente pentru orice fan înrăit **Star Trek** sau pentru orice iubitor de RTS. Sigur că s-ar fi putut crea și alte rase pentru misiunile singleplayer, misterioșii romulani, și cardassienii fiind lăsați deoparte, iar cu ferenții se poate face doar comerț, specialitatea casei la această rasă. Modul multiplayer oferă alte 30 misiuni, unde sunt prezenți și cardassienii, romulanii și specia 8472. Cu toate scăderile sale, jocul este reușit, așa că îndemnul meu este: "Engage!".

PUNCTAJ STAR TREK: ARMADA 2

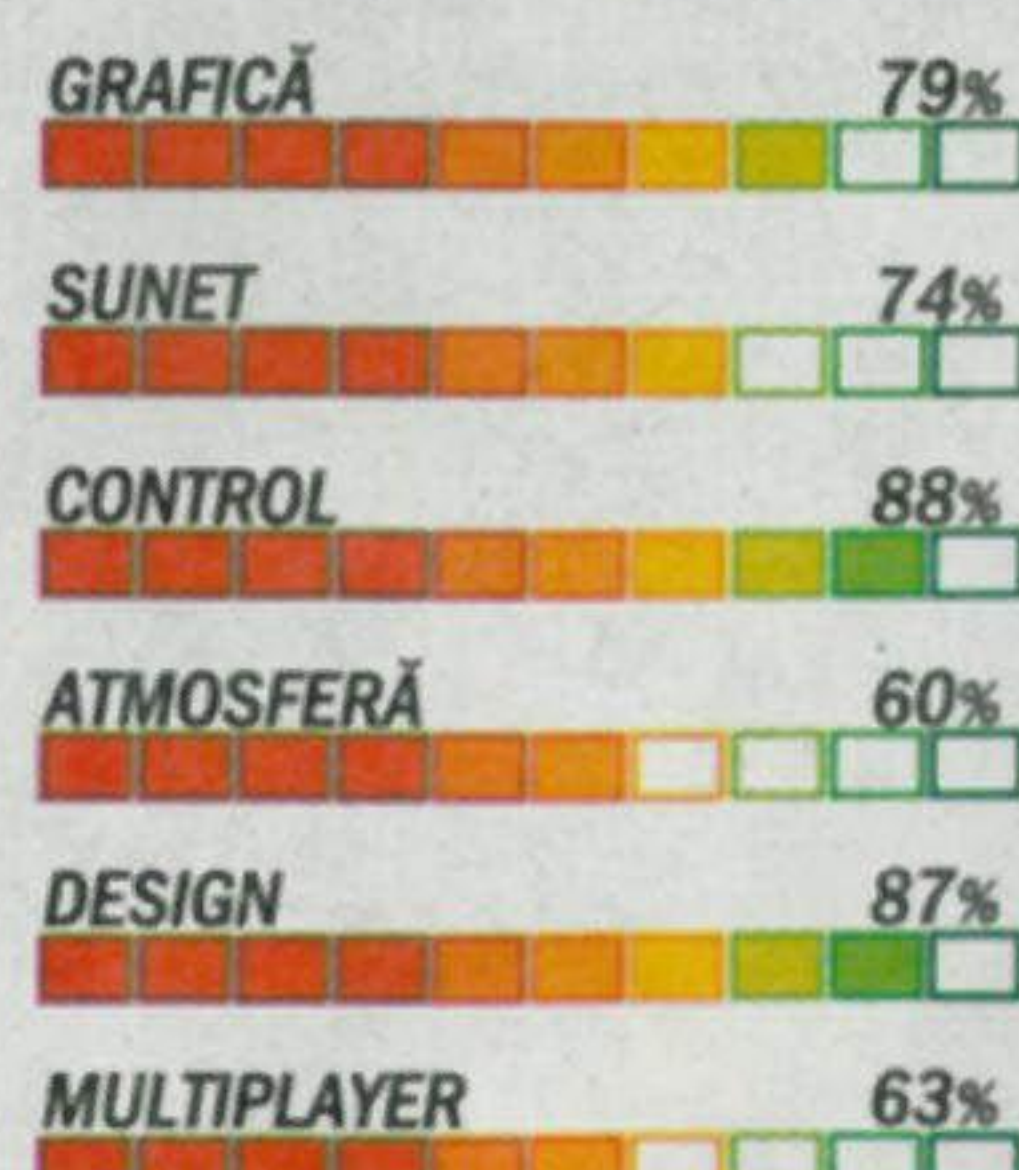
PRODUCĂTOR Mad Doc Software
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 300
64 MB RAM
HDD: 900 MB
RECOMANDAT Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 900 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 8
1 jucător/pachet

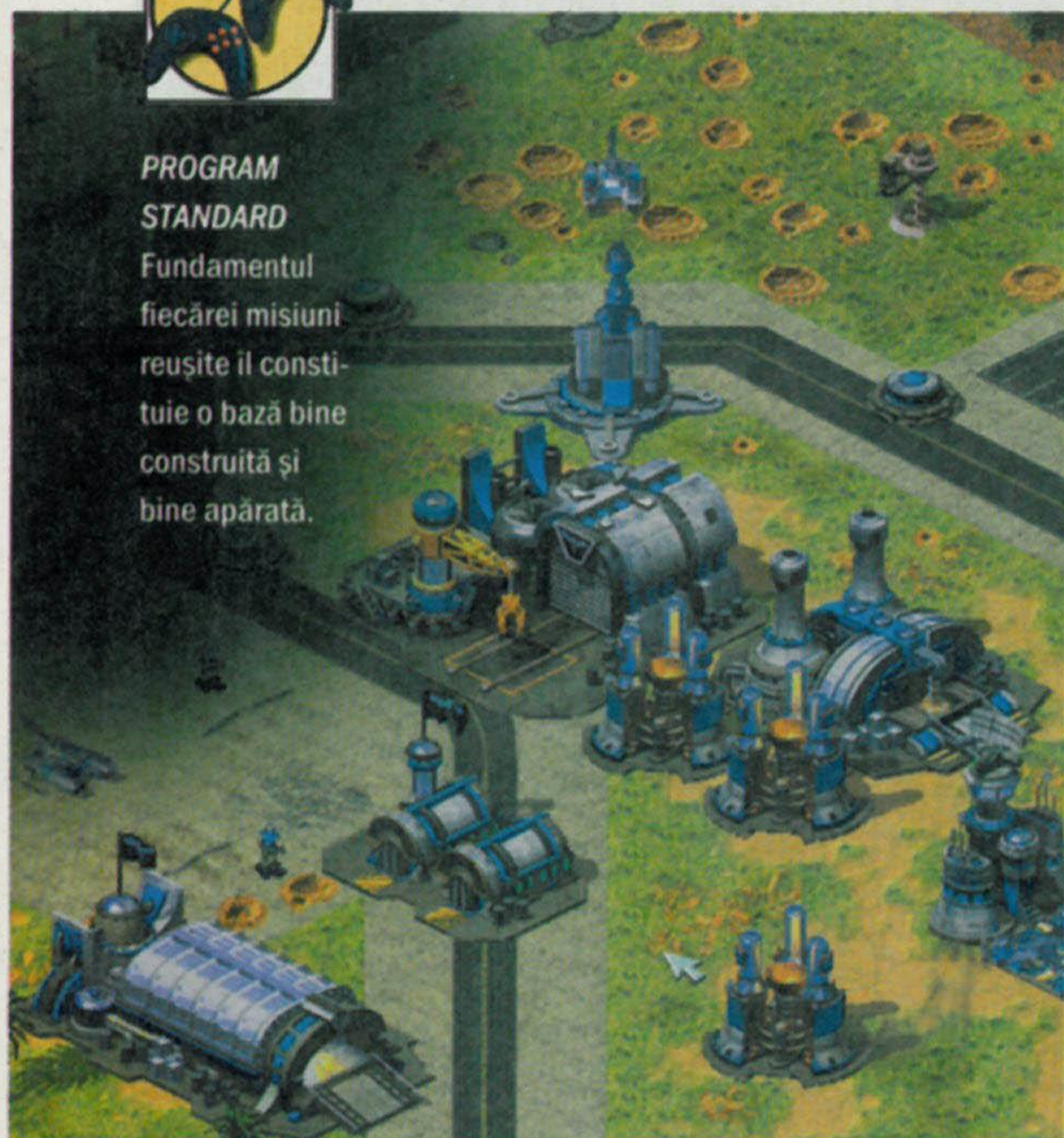


79



Command & Conquer: Red Alert 2 - Yuri's Revenge

PROGRAM STANDARD
Fundamentul
fiecărei misiuni
reușite îl consti-
tuie o bază bine
construită și
bine apărată.



Cine are nevoie de inovații dacă repetiția poate fi încă distractivă? C&C își perfecționează acest concept.

LOS ANGELES Prima scenă din Yuri's Revenge este Hollywood și starurile sale.

Intre sovietici și aliați domnește pacea, fapt ce amenință puternic dorința de cotropire a lumii din partea lui Yuri. Însă geniul nebun pune repede pe picioare o armată proprie și-i atacă pe vechii camarazi și pe aliați. De-a lungul celor 14 misiuni vă luptați contra nebunului care mizează cel mai tare pe psycho. Yuri Clone și Psycho Tower îi dirijează de la depăr-tare pe adversari, iar mutatorii de gene îi transformă pe adversari în niște aliați perma-

nenți. Celelalte unități mult lăudate ca fiind "noi" se află de mult timp sub alt nume și înfățișare pe la sovietici și aliați. Din contră, aliații pot folosi acum împotriva atacurilor psycho roboții imuni, iar sovieticii - eroii poporului, care sunt și ei imuni. În plus, există fortăreața de luptă a aliaților, care face una cu pământul până și tancurile, iar sovieticii au elicopterele de asediu care pot fi folosite împotriva infanteriei și clădirilor.

În Yuri's Revenge există

două scopuri ale misiunilor: fie se distruge total baza inamică, fie trebuie să se ajungă într-un anumit punct al hărții. Variația e dată doar de scenariile în care se desfășoară luptele. Astfel, în Hollywood apar civili cu nume ca Stallone și Frankenstein - împrospătări binevenite ale armatei proprii. În Egipt veți da, dimpotrivă, de mumii răutăcioase care pot fi atrase cu multă trudă între rândurile adverse.

PUNCTAJ RA 2 - YURI'S REVENGE

PRODUCĂTOR Westwood
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ cca. 20 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 200
32 MB RAM
HDD: 550 MB
RECOMANDAT Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 550 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 4
1 jucător / pachet

82

OPINII CORNELIU DAN



Adversarii, ba nici chiar unitățile proprii nu sunt înzestrate cu înțelepciune.

Cei care cumpără Yuri's Revenge sau un alt produs din seria C&C și se supără după aceea că e din nou același joc, ar trebui să înceapă să învețe din istorie. Ca întotdeauna, adversarii strălucesc prin neajutorare, iar unitățile proprii n-au deloc minte, însă misiunile reușesc totuși să asigure distracția de moment, grație story-ului. Yuri's Revenge este un joc tipic de strategie real-time, care nu pretinde de la jucător nici un fel de tactică mai deosebită, ci pune consecvent accentul pe acțiune și distracție. Noile unități sunt prea neînsemnate pentru a putea să schimbe în vreun fel echilibrul precar de forțe din party-urile multiplayer de Red Alert 2.

GRAFICĂ	64%
SUNET	76%
CONTROL	88%
ATMOSFERĂ	60%
DESIGN	72%
MULTIPLAYER	68%



The Sims: Hot Date

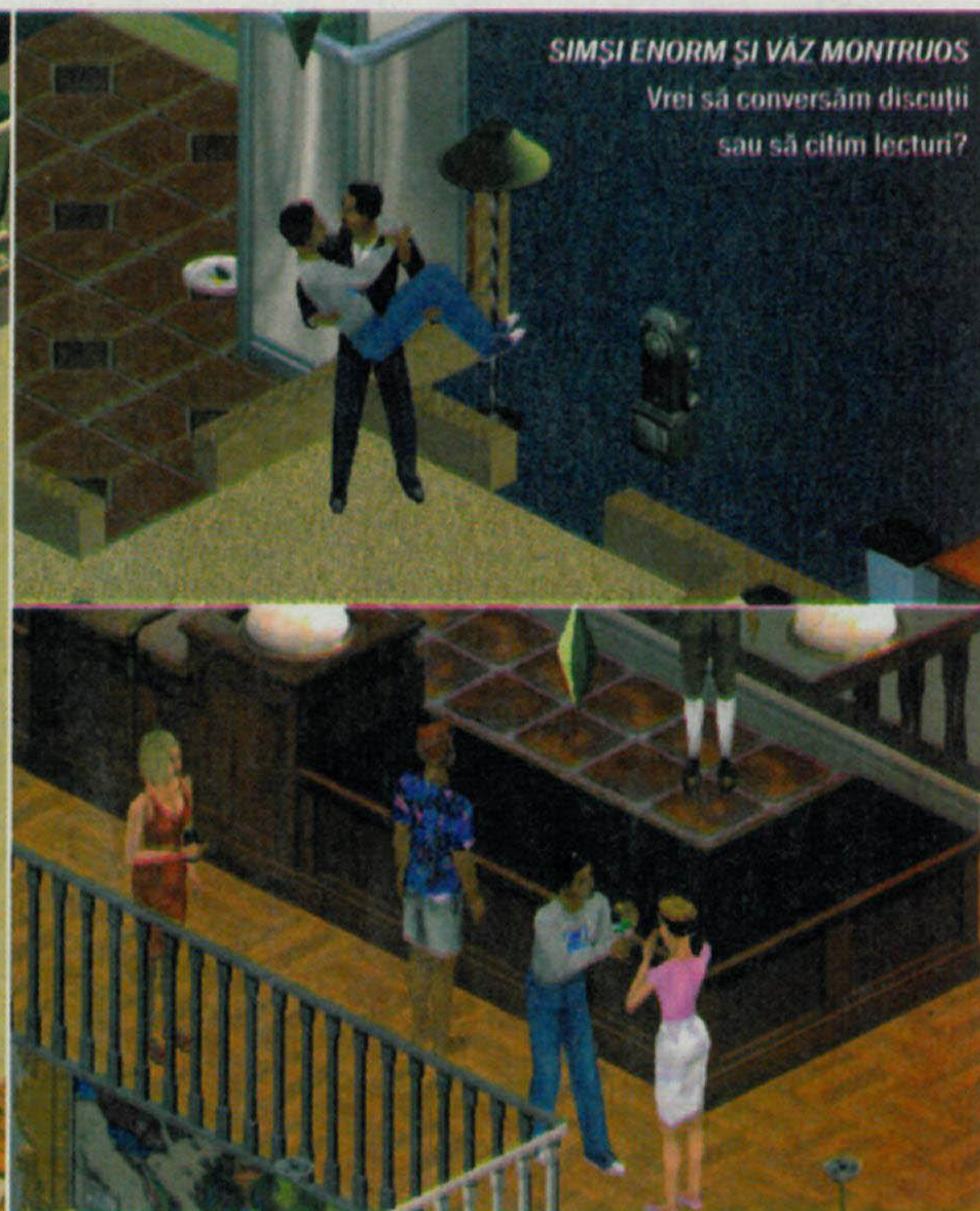
CHEF LA ȘTRAND

Hai să aprindem repede grilu', și apoi dăm drumu' la vrăjeală!



SIMȘI ENORM ȘI VĂZ MONTRUOS

Vrei să conversăm discuții sau să citim lecturi?



Adio, vecini introverțiți! Noul add-on face din simși filantropi excentrici.

NU TE LUA DUPĂ APARENȚE

Mai mult de câțiva pași și o conversație nu veți putea face cu docila și răbdătoarea blondă. Sau nu?

La vremea apariției sale, *The Sims* făcea ca lucrurile să fie relativ simple: dacă vecinii de vis-a-vis treceau câteodată să bea o cafea, gazda trebuia să-i binedispună prin conversație și, poate, să le ofere și un mic cadou, doar așa vecinii rămânând și la cină. În jocul original, legăturile dintre oameni nu erau atât de libere. Acest lucru s-a schimbat în *Hot Date*. Acum puteți flirta,

tăifăsuși, bârfi și vă puteți lăuda, doar printr-un simplu clic.

Pentru ca atmosfera în Sim Lane să nu fie plictisitoare, producătorii au inventat un Downtown, unde vă așteaptă magazine, restaurante, un ștrand și multe figuri noi, care abia așteaptă să facă cunoștință. Nu puteți însă vinde și cumpăra case, deci veți locui în vechea casă, pe care o puteți decora însă cu 125 obiecte noi.

Dacă simșii vor să-și facă de cap, taxi-ul comandat vine pe loc și spre Las Vegas li-e drumul!

Din păcate, n-au fost adăugate și meserii noi, mai ales că acum există și centrul, cu atracțiile sale, tocmai posibilitățile oferite în Downtown fiind o consolă pentru absența altor joburi.

OPINII CIPRIAN COROIANU



Înjăraș, vii cu mine în Downtown?

Marea inovație a add-on-ului este că Downtown-ul funcționează ca un fel de timp paralel. Din moment ce vă petreceți timpul în acest cartier, munca nu mai există. Putem petrecem mai multe ore într-un bar de noapte fără să ne facem griji la ce oră să ne trezim dimineața. Asigurați-vă însă că dispuneți de destulă energie pentru așa ceva. Se aduce astfel o ameliorare mecanicii de bază a jocului, pentru că este mult mai ușor să răspundem nevoilor de contact uman și divertisment ale Simșilor. A devenit mai simplu să-ți faci prieteni numeroși pentru că Downtown-ul este populat de proprii săi locuitori, iar nu de locuitori ai cartierelor tradiționale. În privința relațiilor, păcat că jocul nu-și duce ambițiile la capăt. Pe șleau, păcat că nu se poate ajunge la o "concluzie". Când veniți acasă cu proaspăta cucerire, jocul nu propune nici o interacțiune... specială care să-ți permită să "consumi" relația! Nu-i o tragedie: puteți să mutați pe Acasă și totul se rezolvă.

PUNCTAJ THE SIMS: HOT DATE

PRODUCĂTOR Maxis
DISTRIBUTOR Best Computers

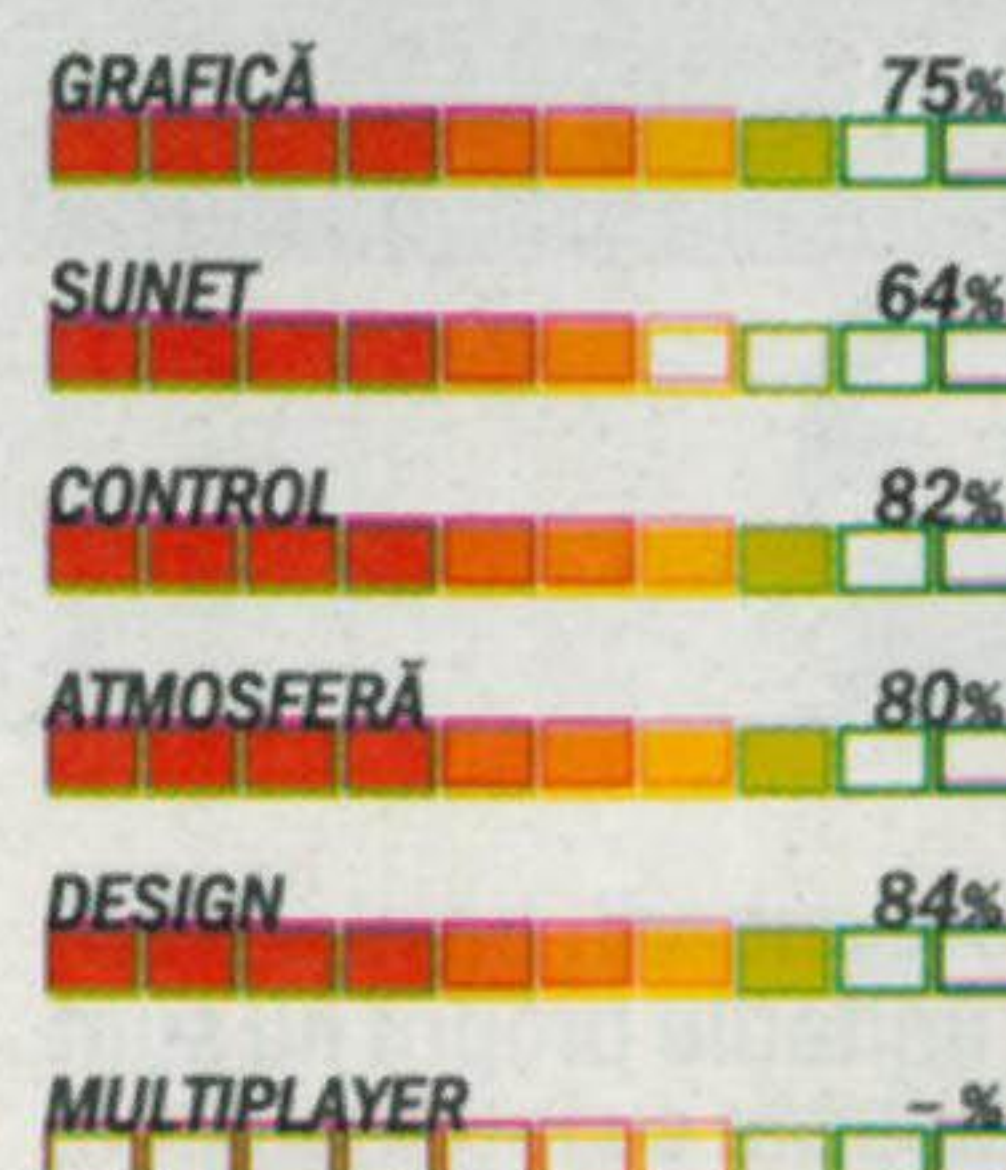
PREȚ cca. 22 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium 233
32 MB RAM
HDD: 175 MB
RECOMANDAT Pentium 500
128 MB RAM
HDD: 175 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător / pachet

81



RECOMANDĂRI ACTUALE

Return to Castle Wolfenstein

Ediția: 01/2002
Producător: Activision
Preț: cca. 40 USD

În Germania este interzisă vânzarea sau posesia oricărui joc în care apar naziști sau simboluri ale ideologiei naziste. **Return to Castle Wolfenstein**, în care jucătorul pătrunde în teritoriul nazist pentru a dejuca planurile lui Hitler, nu va putea fi distribuit în Germania. Todd Hollenhead, PDG la id Software, care a supravegheat producerea jocului a anunțat, cu toate că a fost în dezacord cu legea germană, că jocul de la Grey Matter va fi adaptat pentru piața germană pentru a putea fi comercializat: "Chiar dacă sunt în dezacord cu legea germană, care interzice orice reprezentare a iconografiei naziste (cel mai bun mijloc de a permite istoriei să se repete sau să-și uite greșelile), le respect poziția și sensibilitatea față de acest subiect".

86

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de acțiune ale ultimelor șase numere:

89 Deus Ex (Classics)



RPG? Action? Adventure? Nici un titlu nu aduce atât de multe elemente de joc într-o manieră atât de perfectă cum a făcut-o **Deus Ex**.

Ediția: 10/2001 | Monosit | Preț: cca. 18 USD

88 Evil Twin



Mai e numit Jump&Run și este captivant prin atmosfera de joc. Îl recomandăm și specialiștilor de acțiune: nu-i chiar o joacă de copii.

Ediția: 11/2001 | Ubi Soft | Preț: cca. 38 USD

86 Return to Castle Wolfenstein



Puține ego-shootere au adus genul Action până la acest punct.

Ediția: 01/2002 | Monosit | Preț: cca. 40 USD

86 Dark Project 2 (Classics)



Tiptil-tiptil, în loc de măceluri în masă. Garrett un maestru al furișării, dar nu face față gardienilor înarmați până-n dinți.

Ediția: 09/2001 | Monosit | Preț: cca. 9 USD

85 Aliens vs. Predator 2



E totuna cu cine joci: soldatul, alienul sau predatorul, toți trei îți garantează acțiune cu carul.

Ediția: 12/2001 | Monosit | Preț: cca. 38 USD

85 Aquanox
Monosit 12/2001 | 38 USD

NOU 83 Comanche 4
Best Computers 01/2002 | 38 USD

NOU 83 Ghost Recon
Ubi Soft 01/2002 | 38 USD

81 Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)
Monosit 10/2001 | 18 USD

80 MechWarrior 4: Black Knight
Microsoft 01/2002 | 22 USD

80 Panzer Elite Special Edition (Classics)
Monosit 11/2001 | 22 USD

NOU 80 Soul Reaver 2
Eidos 01/2002 | 45 USD

78 Sheep, Dog 'n' Wolf
Best Computers 11/2001 | 38 USD

78 Giants Demolition Pack (Classics)
Virgin Interactive 10/2001 | 18 USD

77 Alone in the Dark 4
Best Computers 7-8/2001 | 38 USD

NOU 76 IL-2 Sturmovik
Ubi Soft 01/2002 | 38 USD

76 Red Faction
Best Computers 10/2001 | 38 USD

74 Half-Life: Blue Shift
Monosit 7-8/2001 | 13 USD

NOU 73 NYR - The 5th Element
Modern Games 01/2002 | 38 USD

NOU 73 Parkan Iron Strategy
Monte Christo 01/2002 | 38 USD

72 Codename: Outbreak
Best Computers 12/2001 | 38 USD

72 Project Eden
Monosit 11/2001 | 40 USD

72 The Nomad Soul (Classics)
Monosit 09/2001 | 9 USD

71 X-Com: Enforcer
Best Computers 12/2001 | 31 USD

70 Zax
Jowood 11/2001 | 40 USD

CHARTS

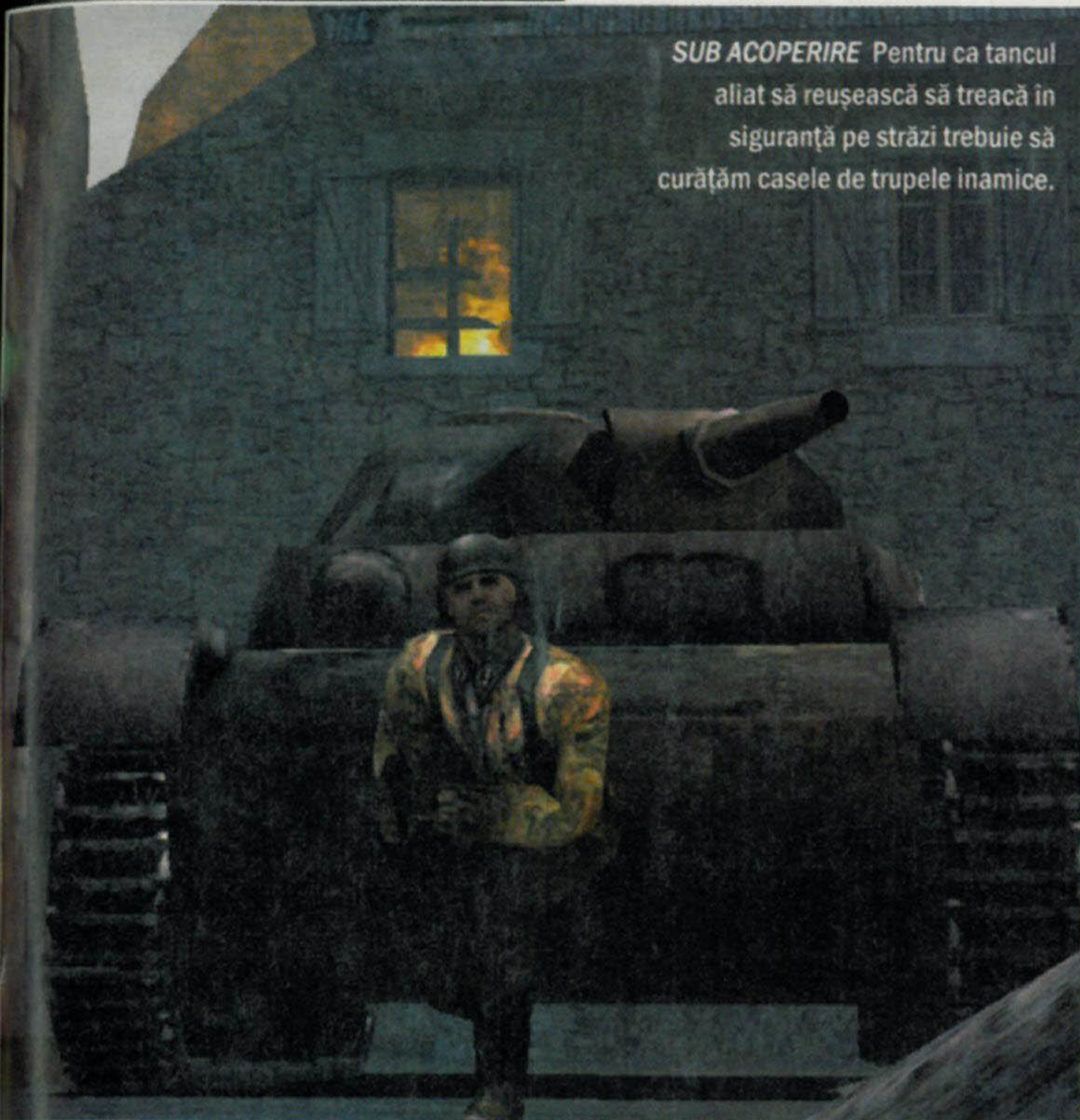
Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune ale cititorilor revistei PC Games:

- 1 Half-Life
Ego-Shooter | Vivendi-Universal Int.
- 2 Counter-Strike
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 3 Unreal Tournament
Ego-Shooter | Infogrames
- NOU 4 Return to Castle Wolfenstein
Ego-Shooter | Activision
- NOU 5 Ghost Recon
Shooter tactic | Ubi Soft
- 6 Unreal
Ego-Shooter | Infogrames
- 7 Deus Ex
Action-Adventure | Eidos
- 8 Quake 3 Arena
Ego-Shooter | Activision
- 9 No One Lives Forever
Ego-Shooter | EA Games
- 10 Operation Flashpoint
Shooter tactic | Codemasters

Return to Castle Wolfenstein



SUB ACOPERIRE Pentru ca tancul aliat să reușească să treacă în siguranță pe străzi trebuie să curățăm casele de trupele inamice.



Distracția din timpul testelor a fost pe măsura așteptărilor. Return to Castle Wolfenstein, captivantul 1st person shooter este un highlight al anului!

Cu mare atenție, ne aplecăm într-o parte și examinăm gangul întunecos. Patrula își parcurge încet dar cu mare atenție traseul său, acum e cu spatele la noi. Scot cuțitul, că nu vreau să atragem atenția. Cu atenție, ne furișăm spre el și-l lichidăm pe inamicul visător. Dintr-o dată, un alt soldat apare după colț direct în fața noastră, strigând "It is the American!" și își dirijează salvele de MP40 în direcția noastră. Haotici, căutăm scăpare după primul stâlp întâlnit în cale, scoatem pistolul mitralieră și trecem curajoși la atac. Dar nu am plănuvit următorul lucru: din cauza focurilor de armă, alți doi soldați apar, ca din senin, și declanșează alarma. Nici o problemă, dacă am fi avut un încărcător plin în mitralieră.

După șase focuri amărâte stăm total descoperiți, serviți la cald, ca pe tavă. Între timp, am reîncărcat, am îndepărtat obstacolul din cale și am pornit la drum, însă tocmai atunci un lunetist ne şuieră un glonț pe la ureche și ne mărește instantaneu nivelul adrenalinei. Acestea au fost cam 30 secunde din Return to Castle Wolfenstein. 1st person shooter-ul a fost programat de Gray Matter sub coordonarea lui id Software și este primul joc al texanilor care apare pe piață.

Din păcate, story-ul jocului și anumite simboluri naziste au stârnit o adevărată furtună în unele țări europene, mai ales în

este considerată infracțiune până și comandarea sau deținerea versiunii americane. În joc intrați în pielea agentului B.J. Blazkovicz

Dacă sunteți descoperit, aproape întotdeauna **se declanșează alarma**, toți soldații transformându-se în niște vânători foarte atenți și agresivi.

Germania, astfel încât el a apărut pe piețele transatlantice doar după o atentă revizuire. A fost schimbat story-ul și numele, eliminate steagurile, runele și zvas-ticile. În Germania, de exemplu,

care lucrează pentru o organizație americană fictivă, denumită Organization for Secret Actions (pe scurt OSA). Surprins de o sec-tă în timpul unei misiuni secrete, sunteți ținut prizonier în castelul

SINUCIDERE La gradele superioare de dificultate vă pierde surâsul de pe buze când dați de mai mult de doi adversari într-o confruntare directă.

DISPARI!
Adversarii atinși cad spectaculos la pământ.



Armamentul

În **Return to Castle Wolfenstein** vă stă la dispoziție toată gama de arme, însă care dintre ele e mai bună? Am făcut în continuare pentru voi câte o scurtă descriere.



Cuțitul este arma de luptă corp la corp, ideală pentru eliminarea adversarului fără a face zgomot.



Cele două pistoale din joc nu se deosebesc deloc unul de celălalt și sunt bune doar ca arme de rezervă, când nu mai aveți muniție pentru mitraliere.



MP40 și Thompson sunt armele standard ale jocului. Stenul se supraîncălzește foarte repede, însă, grație amortizorului, este ideal pentru misiunile secrete.



Cea mai bună armă cu care pot fi lichidați adversarii de la distanțe sigure. Are și variantele cu lunetă și cu infraroșu.



În spatele norului de foc se ascunde un minigun. De neînlocuit în lupta de aproape, devine aproape inefficientă la distanță.



Impresionant și cu un efect distrugător, aruncătorul de flăcări trebuie folosit cu măsură, căci puteți lua foc și voi.



Cu Panzerfaust-ul pot fi distruși adversarii foarte puternici, sau se pot mătura încăperile dintr-o lovitură.



Adversarii din bunkere sau de după colțuri pot fi scoși din circulație cu ajutorul grenadelor de mână.



Tunul Tesla este arma pe care o primiți ultima în joc. Nu vă spunem ce puteți face cu ea, fiți siguri însă că e bună...

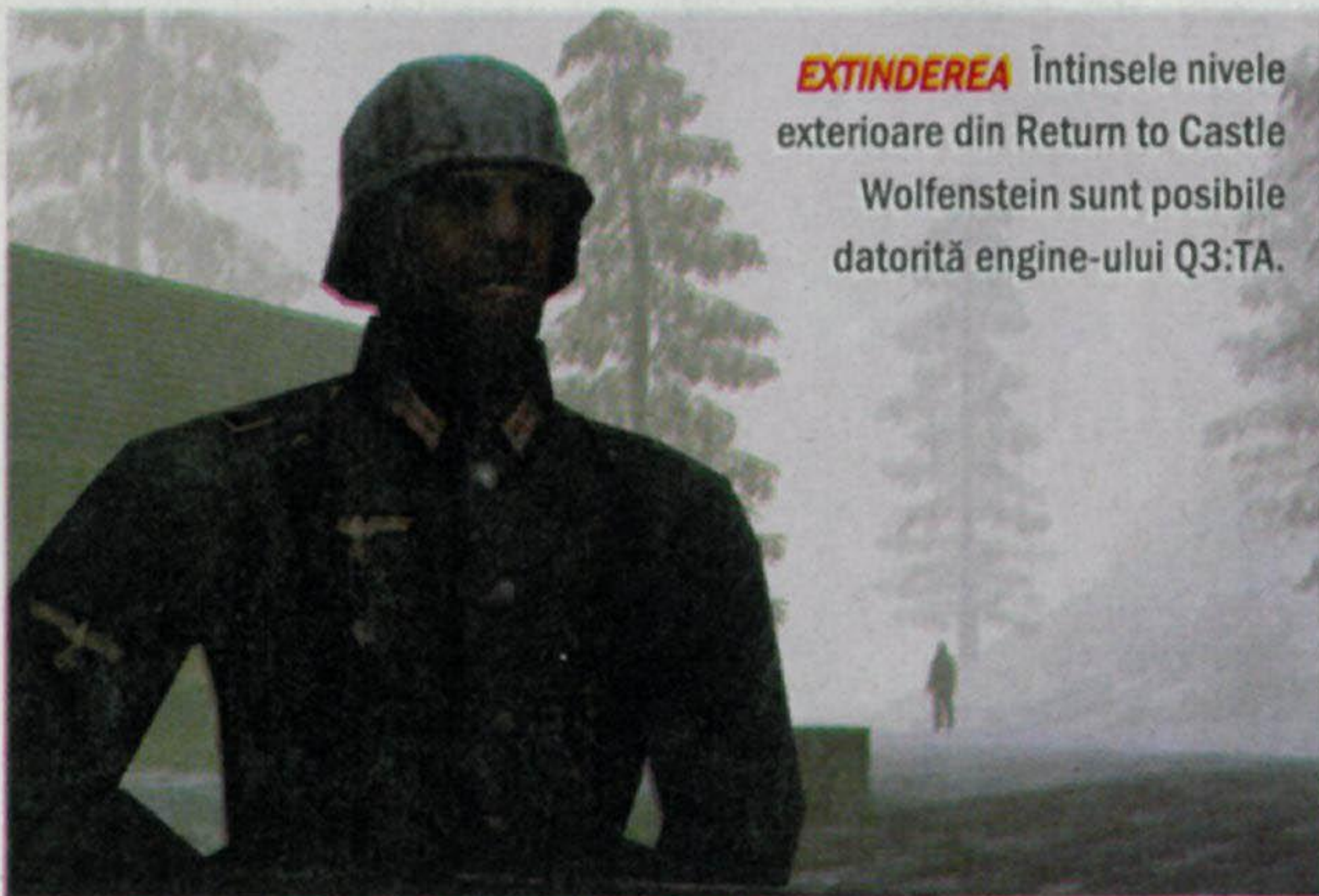
Wolfenstein. Cu această imagine neplăcută în cap, tăbărâți pe paznicul celulei în care vă aflați și porniți înarmat cu un cuțit și cu un pistol să căutați ieșirea din castel. De-a lungul povestirii, care se-ntinde pe mai mult de 20 misiuni, ajungeți la un moment dat în îndepărtata Norvegie, iar la

scurt timp după aceea, înaintea marii finale, vă reîntoarceți la punctul din care ați plecat. Da, ați înțeles bine, **Return to Castle Wolfenstein** deține ca prim titlu de la id Software un adevărat background-story. Iar acesta este destul de interesant: secta încearcă să reînvie cadavre, pentru a le

folosi ca luptători. Și, ca și cum nu ar fi îndeajuns de nasol, cercetătorii lor construiesc super-războinici. E clar că trebuie să-i opriți pe nebuni. Acțiunea este povestită prin scurte secvențe video între misiuni. Uneori nimeriți în toiul unei discuții aprinse în centrala OSA, alteleori sunteți introduși prin ele în scenariul următoarei misiuni. Briefing-ul în sine se reduce la o privire fugară asupra unui document care afișează țintele misiunii (de îndată ce ați îndeplinit una, aceasta este marcată printr-un icon care clipește) și informațiile de fundal, în unele cazuri vedeți și câte o fotografie a persoanelor de contact.

În ce privește misiunile, designerii s-au orientat atât după titluri de actualitate, precum **No One Lives Forever**, cât și după clasicii genului, cum este

Half-Life. Din această cauză, **Return to Castle Wolfenstein** este plin de variație și nu veți întâlni în el nici o bătălie haotică. Ideea este mai degrabă să ai situația permanent sub control. Cuvintele cheie sunt: armele potrivite pentru adversarii potriviți, adversarii puternici trebuie eliminați primii, exploatarea tuturor posibilităților de acoperire ale nivelului și atacurile surpriză. Sau, mai simplu: gândiți în timp ce apăsați pe trăgaci și controlați-vă conștient arătătorul. Tocmai acest lucru creează satisfacția jocului, căci este motivație și provocare în același timp. Mai ales că personajele nu sunt niște paiețe care stau la țintă. Ele nu reacționează întotdeauna după o schemă prestabilită, ci dispun de o întreagă paletă de modele de comportament și acțiune care se activează în



EXTINDEREA Întinsele nivele exterioare din **Return to Castle Wolfenstein** sunt posibile datorită engine-ului Q3:TA.

Puțină tehnică

Return to Castle Wolfenstein utilizează o formă modificată a engine-ului **Quake 3: Team Arena**, extinsă cu câteva proprietăți suplimentare. Să aruncăm o privire în culise.

Engine grafic: engine-ul Q3, inclusiv toate modificările Q3:TA (pentru reprezentarea unor spații exterioare întinse), de la care s-au preluat sistemul de renderizare și părțile de bază ale codurilor din multiplayer.

A.I.: reproiectat de la cap la coadă, personajele controlate de calculator sunt în stare (cel puțin așa declară Id Software) să combine în funcție de situație o sumedenie de modele de comportament - diferența dintre scripturile fixe și cele dinamice rămâne însă nesensibilă în timpul jocului.

Animații: programatorii folosesc un sistem de animație tip schelet care, datorită procedurii de motion-capturing, creează secvențele de mișcare fără să încarce inutil memoria.

Sunet și muzică: au fost și ele modificate, sunând diferit în funcție de situație, cum ar fi secvențele dramatice sau cele video.

Secvențe video: pentru secvențele video se folosește grafica din joc. Id Software a creat un tool pentru realizarea poziționărilor și setărilor camerei video.

Mod multiplayer: producția modului multiplayer a fost realizată de Nerve Software, care a avut de a face cel mai mult cu implementarea modurilor de joc, pentru că majoritatea hărților sunt preluate din single player.

Plăci grafice: ca plăci grafice își îndeplinesc rolul toate modelele care suportă OpenGL, iar acceleratoarele GeForce și Radeon utilizează tehnologia Transform&Lightning pentru engine-ul **Quake 3**. Spre deosebire de **Aquanox**, aici plăcile nu sunt sprijinite explicit. Funcția Trueform a plăcilor Radeon poate fi și ea activată opțional. Dat fiind că **Return to Castle Wolfenstein** este bazat pe OpenGL, acesta trebuie să fie actualizat cu ultimele drivere.

funcție de situație. Un exemplu foarte bun este intro-ul din misiunea a cincea, unde soldații sectanți luptă cu zombii. Am urmărit scena de mai multe ori și, de fiecare dată s-a derulat altfel. În mod normal, adversarii își urmează programul zilnic, se încălzesc la focul din cămin, discută într-un colț sau stau de pază. Dacă vă descoperă, aproape întotdeauna se declanșează alarma, care-i face pe toți să devină foarte atenți și agresivi, în așa măsură, încât sunteți înghesuiți într-un colț și nu mai are importanță dacă, pentru a ajunge la voi, ei trebuie să urce scările sau să deschidă ușa de la vreo cameră în care v-ați retras. La început, acest lucru vă creează, relativ, puțină bătaie de cap, căci

inamicii mor destul de repede și nu vă rănesc prea tare. Mai târziu, însă, vă fluieră pe la urechi gloanțele din puștile cu lunetă sau din minigun-uri - totul devine o adevărată luptă pentru supraviețuire.

Mai mult, unele misiuni pot fi îndeplinite cu succes doar dacă rămâneți nedescoperiți. Vă furiați, de exemplu, printr-o pădure uriașă, infiltrați un lagăr și săriți pe rampa de încărcare a unui camion care vă va transporta spre următoarea misiune. Însă, până să ajungeți acolo trebuie să înjunghiați adversarii cu cuțitul unul după celălalt, să-i împușcați cu mitraliera Sten sau cu pușca cu lunetă (o descriere a armelor o găsiți în caseta "Armamentul"), trebuie să vă deplasați în afara

razei lor de vedere, să căutați drumuri alternative, căci cu un atac frontal normal nu puteți rezolva nimic. Toate acestea ne-au încântat deja în **Commandos**, **Deus Ex** și **No One Lives Forever**, iar momentele de frustrare le puteți evita folosindu-vă des de funcțiile de salvare și încărcare rapide. Totuși, **Return to Castle Wolfenstein** nu face parte din categoria jocurilor în care vă căutați în fiecare nivel adversarii. Sunteți împușcați, reîncărcați jocul și, știind deja unde se află inamicii, vă duceți glonț la ei și-i eliminați. Nu funcționează, fie și pentru că soldații nu staționează într-un singur loc, ci se plimbă constant. Pe lângă aceasta, rezistă la câteva gloanțe de mitralieră, în afara cazului în care se

află la un metru de gura unui minigun. Medipak-urile și alimentele refac, în caz de nevoie, sănătatea șubredă. Distribuirea acestor mijloace de vindecare este la fel de generoasă ca cea a armelor, muniției și armurii. Acest lucru este foarte necesar dacă nu uităm că șeful sectei vă trimite pe cap adversari din ce în ce mai mulți și mai tari. La început, aceștia sunt soldați obișnuiți, care nu reprezintă un pericol real cu armele lor standard. Zombii cei inteligenți vă creează deja mai multe probleme, reflectând înapoi, cu scuturile lor proiectilele lansate asupra lor. Mai târziu, veți da de gărzile feminine de elită care, în costumele lor de lac strânse pe corp și în cizmele legate

Modurile multiplayer

Cu demo-ul multiplayer, producătorii le-au dat fanilor de acțiune cu câteva luni în urmă un aperitiv la jocul final. În continuare, cele mai importante detalii:

Return to Castle Wolfenstein are trei moduri multiplayer, toate orientate spre jocul în echipă. Ca map-uri sunt folosite în principal hărțile din single player, puțin modificate.

1. Objective-Mode

Această variantă vă este deja cunoscută dacă ați jucat demo-ul multiplayer existent de câteva luni. O echipă încearcă să atingă anumite ținte într-o perioadă de timp prestabilită, în timp ce cealaltă echipă încearcă cu toate mijloacele să o oprească pe prima.

2. Objective-Mode (pe timp)

Este o modificare a primului mod. Dacă atacanții își ating toate țintele se schimbă părțile. Cealaltă echipă încearcă acum pe aceeași hartă să bată timpul obținut de prima echipă.

3. Checkpoint-Mode

Pe hartă sunt împărțite cinci checkpoints diferite care trebuie ocupate. Cei care le ocupă pe toate sau obțin cele mai multe puncte din apărarea lor sunt câștigători (asemănător cu Domination din **Unreal Tournament**).

ÎN ECHIPĂ Modul Checkpoint amintește puternic de Domination din **Unreal Tournament**.



SPECTATORUL

Membrii sectei sunt atacați de zombi, iar noi punem pariuri care pe care.



până peste genunchi cu șnur, vă duc cu gândul la alte chestii, însă ele preferă să vă vâneze cu tenacitate. Nu veți supraviețui primei lupte cu super-soldații. În general, gradul de dificultate crește destul de fair.

corecte din punct de vedere arhitectural și se orientează după construcții reale. Grație rutelor alternative apare - în ciuda derulării lineare - impresia de libertate în joc. Singurele care ne determină reținerea sunt tipicele

În decursul povestirii, care se întinde pe de-a lungul celor **peste 20 misiuni single-player**, ajungeți la un moment dat în îndepărtata și înzăpezită Norvegie.

Era de așteptat faptul că, din cauza engine-ului Quake 3, deja învechit, **Return to Castle Wolfenstein** să nu lase pe nimeni cu gura căscată. Să nu fim însă înțeleși greșit: grafica este foarte bună și de atmosferă, doar că nu e ieșită din comun. Trebuie să recunoaștem, totuși, că programatorii au scos tot ce se poate mai bun în condițiile date. Pentru designul texturilor, aceștia au zburat special până în Germania, ca să fotografieze ziduri, podele și uși de la cetăți, castele și alte clădiri vechi. Nivelurile de interior sunt

"manete-enigme" care declanșează deschiderea unor uși sau pornesc telefericul. Și, cu toate că nu există mari surprize, **Return to Castle Wolfenstein** creează o foarte bună dispoziție și invită la replay într-un nivel superior de dificultate. Nu veți avea nevoie de mai mult de 20-25 ore de joc pentru a distruge întreaga sectă, astfel că vă veți putea distra în continuare într-o partidă multiplayer împreună cu numeroșii fani de pe tot globul.

CA ÎN REALITATE

Pentru a crea texturi cât mai autentice, programatorii au fotografiat pereții, ușile și balcoanele din diferite castele germane.

TESTCENTER

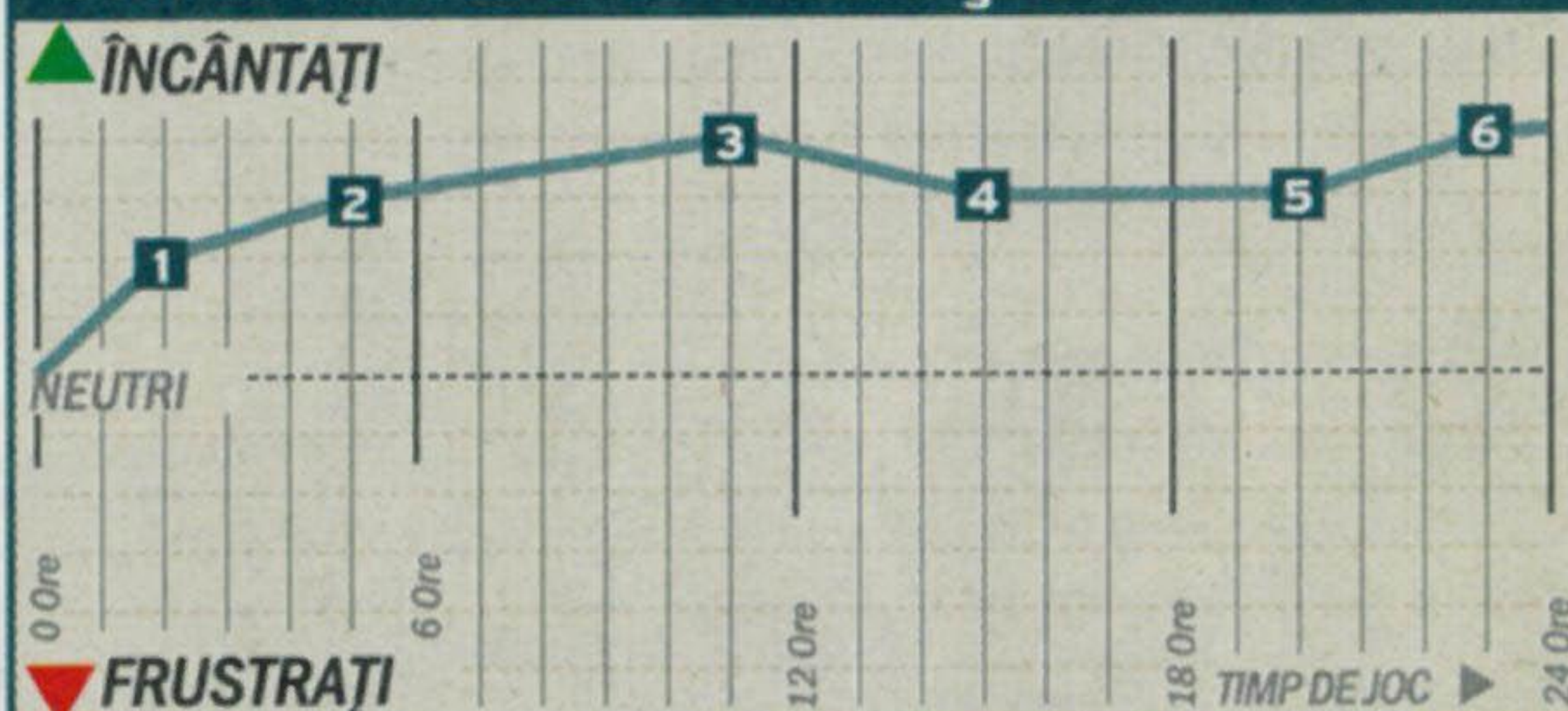
- peste 20 misiuni single player unite între ele de background-story
- trei moduri multiplayer
- opt hărți multiplayer
- tehnic bazat pe engine-ul Q3:TA
- secvențe video cu grafica din joc
- 15 arme
- misiuni de acțiune și de tactică



CIFRE & DATE

Gen:	Ego-Shooter
Jocuri asemănătoare:	Undying, No One Lives Forever
Producător:	Gray Matter
De același producător:	Cyberia
Publisher:	Activision
Site oficial:	info@activision.com
Site-ul publisherului:	www.activision.com
Site-ul producătorului:	-
Cel mai bun fansite:	-
Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 40 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	25 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

CORNELIU DAN



Return to Castle Wolfenstein este un alt shooter la care știi foarte exact la ce să te aștepti. Da-n sensul bun: adversarii sunt șmecheri, agitația e mare și, ca să nu te plictisești, mai primești din când în când câte o misiune tactică. Totul este prezentat sub o formă arătoasă și are și un story calitativ acceptabil. Cu toate că nu par nici un fel de surprize sau de inovații tranșante, **Return to Castle Wolfenstein** se joacă dintr-o suflare până la capăt. Faptul că Aquanox are

Un lucru e sigur: **Return to Castle Wolfenstein** are toate șansele să intre în topul meu personal al jocurilor de acțiune!

o grafică mai bună, că **Allens vs. Predator 2** are atmosfera mai bună, iar alte shootere au poate un story mai bun, nimic nu poate să schimbe faptul că **Return to Castle Wolfenstein** este jocul de acțiune care mi-a plăcut anul acesta cel mai mult (după **Max Payne...**).

DAN PARTELLY



Când 3 mari firme se pun să facă un joc, te aștepti la ce este mai bun. Dar, ca de multe ori în viață, visul nu se ridică la înălțimea așteptărilor. Modul singleplayer, dezvoltat de cei de la Gray Matter, mi-a lăsat impresia unei clădiri frumoase și solide, dar neterminată.

Un story-line descentralizat, ale cărui dramatice întoarceri de situație nu servesc decât ca o jalmică scuză de a mai ucide un nazist.

nată. Nivele cu arhitectură frumoasă, efecte speciale mișto, dar cam atât. Mai mult de 2/3 din joc le petreci urmărind planurile tenebroase a unui savant nazist care, ulterior, dispăre în *Nacht und Nebel*, lăsându-te cu ochii în soare sau, mai precis, pe fundurile unor tipe ce par ieșite dintr-un bordel. În nivelele "outdoor", nu tu vânt, nu tu un greiere în iarbă, nu tu o păsărică mai acătării. Al-ul inamicilor este, în multe cazuri dezamăgitor. În concluzie, **RTCW** este, totuși, un joc bun care îți lasă impresia unui produs insuficient finisat. Un joc construit pe un engine bestial, cu un potențial enorm dar care, din păcate, nu s-a înălțat nici o clipă la nivelul așteptărilor mele și, poate, nici la cel al altor împătimiti de ego-shootere.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



	640 x 480					800 x 600					1024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

RTCW se bazează pe îmbătrânită tehnologie Q3. Din această cauză, el rulează la detalii minime și pe calculatoare mai slabe. Toți cei care au putut să joace F.A.K.K.2 nu vor avea probleme nici cu RTCW. Pentru a ridica performanțele, dezactivați fog-ul și Trueform (în cazul în care placa grafică suportă). Dacă RTCW "agață" pe sistemul vostru renunțați la rezoluțiile înalte. Pentru a scurta timpul lung de încărcare, se recomandă full install și o memorie de bază de minim 256 MB RAM. Sub PII 400 cu TNT2 și 128 MB RAM nu este indicat să jucați RTCW.

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480					800 x 600					1024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Vă simțiți în larg de la început. Odată ce ați configurat controlul, vă rezeziți în focul luptei și vă bucurați de grafică.



2 Brrr, inteligenții zombie sunt primi adversari serioși, iar catacombele ascund câteva secrete. Curiozitatea de a afla ce se petrece crește vertiginos.



3 După primul boss, ne așteptăm o misiune de furișare prin pădurile verzi. În loc să tragem ca apucații, acum trebuie să înaintăm tactic și planificat.



4 Cu toate că în recea Norvegie înaintăm încet, dar sigur, în story, lipsesc totuși punctele culminante și surprizele. Distracția rămâne, însă, aceeași.



5 Între timp am adunat aproape toate armele. Totul este destul de previzibil, hărțile sunt drăguțe și misiunile OK. Finalul se apropie.



6 Spre final, programatorii i-au dat bice-n toată regula! Îți vine să reincepi jocul pe hard, iar apoi, încă o dată, în multiplayer!

ÎN COMPARAȚIE

	Clive Barker's Undying	No One Lives Forever	Return to Castle Wolfenstein	Pro & Contra
GRAFICĂ	88	82	88	+ foarte bune texturi + niveluri corecte arhitectonic - Exterioare cam colțuroase - Apa arată prea artificială
Bogăția detaliilor lumii prezentate	88	69	85	
Bogăția detaliilor obiectelor	87	86	89	
Diversitatea lumii virtuale	89	90	86	
Animăția obiectelor	87	86	92	
Efecte	89	80	86	
SUNET	87	89	87	+ discuții foarte realiste + sunete de arme realiste
Muzică	85	90	77	
Efecte sonore	89	88	87	
Voci și comentarii	86	88	89	
CONTROL	87	85	88	+ tastele tipice genului + configurare aproape totală + mișcări ale mouse-ului foarte precise
Navigare, control confortabil	82	80	85	
Precizia controlului	90	85	90	
Panoramă, perspectivă asupra hărții	90	90	90	
ATMOSFERĂ	82	86	85	+ secvențe video bune + localizări potrivite story-ului
Tensiune, surprize	89	89	82	
Realism	70	86	71	
Story, dialoguri, comentarii	79	90	78	
Înscenări	90	90	87	
DESIGNUL JOCULUI	77	79	75	+ comportamentul inamicilor realist + misiuni variate - Fără surprize și inovații
Complexitate	60	66	63	
Gradul de adaptabilitate al începătorilor	71	75	76	
Adaptare la gradul de dificultate	86	72	81	
A.I.	81	83	87	
Inovativitate, originalitate	81	92	73	
MODUL MULTIPLAYER	-	62	90	+ foarte bun design al nivelurilor - Modulurile standard Deathmatch și Capture the Flag lipsesc
Schimbări în modul multiplayer	-	60	82	
Interactivitatea cu ceilalți jucători	-	60	88	
Posibilități de joc multi	-	65	92	

LEGENDA

Mai slab decât jocurile luate în comparație
Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PRODUCĂTOR Gray Matter
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 35 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 600 MB
RECOMANDAT Pentium III 900
256 MB RAM
HDD: 600 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 32
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 88%

SUNET 87%

CONTROL 88%

ATMOSFERĂ 85%

DESIGN 75%

MULTIPLAYER 90%

86



Ghost Recon

Ce se petrece? **Fără zgomot, rapid și mortal...**
și când porniți din nou la drum, sectorul e liber
de dușmani. Păi, erau băieții de la Ghost Recon
care resping singuri o invazie rusească
în shooterul tactic cu același nume.



În acerba căutare a unor modele de inamici, băieții de la Red Storm au dat din nou peste "atât-de-răii-și-de-hrăpăreții" ruși. Hordale roșii tânjesc în viitorul foarte apropiat la puterea de odinioară și invadează dintr-o sorbire Țările Baltice pentru a readuce la viață vechiul Imperiu Sovietic. În orice caz, și-au făcut socoteala fără să-i bage în seamă pe băieții din Ghost Recon. Ultra-secreta unitate specială a SUA se află de fapt la timpul potrivit în locul potrivit și respinge de una singură invazia în 15 misiuni.

Dar nu e de mirare: în definitiv,

trupa de recunoaștere înarmată până în dinți se poate baza pe conducerea voastră. După fiecare briefing dinaintea misiunii decideți echipa de atac, la care iau parte maxim șase oameni și-i conduceți pe băieți și pe fete într-o perspectivă 1st person peste câmpurile de luptă 3D, care - presupunând că aveți destul grafic-power sub capota calculatorului - ating o calitate aproape de cea a unei ilustrate. Pe cine luați în misiuni depinde doar de scop. O dată aveți de eliberat prizonieri, altă dată trebuie să eliberați străzile în fața unui convoi de tancuri aliate, apoi trebuie să respingeți o invazie, să aruncați în aer un pod sau să păziți o bancă. Misiunile sunt într-adevăr foarte variate și complexe,

fiecare având mai multe scopuri de atins. De exemplu, pentru a încheia prima misiune trebuie nu numai să luați prizonier un comandant inamic, ci să și radeti de pe fața pământului o tabără inamică. Cu toate că ultima poate rămâne neîndeplinită și misiunea este câștigată, totuși nu veți primi pentru jumătăți de treabă nici un ordin sau medalie și nici suport. Doar dacă reușiți 100% se vor adăuga cu timpul tot mai mulți specialiști.

La început, echipa constă într-o mână de recruți care nu pot deosebi nici măcar un camion de un copac. La atributele personajelor - weapon, stealth, endurance, leadership - greenhorn-ii au cel mult trei puncte din opt. Deși după fiecare misiune primesc în continuare puncte cu care să-și îmbunătățească aptitudinile, ei nu vor fi niciodată la fel de buni ca specialiștii. Aceștia nu numai că pornesc cu minim patru puncte

SURPRIZĂ Puteți ajunge atât de aproape de adversari doar dacă vă furișați prin spatele lor, cu condiția ca ceilalți din echipă să nu deschidă focul. Un zgomot cât de mic și sunteți pierduți - după cum se vede clar și din imagine.

din start, dar își mai aduc cu ei și armele proprii. Astfel, expertul în demolări Tunney poartă patru grenade în loc de trei. Georgiana Galinsky nu se desparte niciodată de pușca cu lunetă de proveniență sovietică. Arma preferată a lui Grey este un MP5K, care, cu toate că nu are o rază mare de acțiune, posedă un amortizor foarte practic în cazurile în care trebuie înaintat fără zgomot. Echipamentul obișnuit al protejaților voștri depinde de specialitatea posesorului. Un GI poartă un M16 cu aruncător de grenade, un pistol sau un binoclu. Lunetiștii se

vor cu nici un chip să țopăie. Producătorii au pus însă foarte mare accent pe realism. De exemplu, arma începe să împrăstie gloanțele la foc continuu sau, în timpul fugii, atât de tare încât nu puteți nimeri nici măcar o casă din imediata ei apropiere. Culcat sau ghemuit și cu focuri scurte de armă e întotdeauna alegerea cea mai bună. Alter ego-ul vostru nu este nici el un super-erou care să încaseze alegru încărcătoare întregi de mitralieră. E atins o dată, în cel mai bun caz de două ori, și poate să-și ia rămas bun de la viața virtuală.

Ghost Recon este **vizibil mai frumos decât Operation Flashpoint**, reușește în schimb să facă să capoteze și un calculator high-end.

bazează pe M24. Acoperirea o fac doamnele sau domnii cu mitraliere. Maestrul în explozii își ia cu el o bazooka, grenade de mână sau încărcături de C4.

Puteți alege liber cu ce fel de viteji porniți la luptă înaintea fiecărei misiuni. Mai mult, în mijlocul acțiunii aveți posibilitatea de a vă strecura în pielea altuia; de exemplu, în cazul în care învelișul vostru din pixeli se afla cu o secundă înaintea în calea unui glonț. Protagonistii sunt controlați la fel ca într-un 1st person-shooter; singura deosebire: tipii din trupa specială de comando nu

Spre deosebire de quasi-predecesorii **Rainbow Six**, respectiv **Rogue Spear**, misiunile nu mai sunt plănuite înainte. Sunteți transpuși împreună cu echipa în mijlocul câmpului de bătaie și trebuie să găsiți singur soluția cea mai bună. Echipa vă urmează automat. Celelalte două le comandați prin intermediul unei hărți tactice pe care o apelați printr-o simplă apăsare de tastă. Aici puteți stabili puncte de reper pentru camarazii voștri, puteți cere foc de acoperire sau să le comandați să înainteze încet ori să dea năvală. Cel puțin teoretic.

Land Warrior

Sistemul Land Warrior al US-Army este sursa de inspirație pentru Ghost Recon.

Conceptul **Land Warrior** al SUA vizează integrarea infanteriștilor secolului XXI într-o rețea de comandă. Sistemele GPS transmit poziția fiecărui soldat în parte, care poate să ia contact prin stație cu comandamentul. GI-ul va purta un display video integrat în cască și un computer de buzunar cu ajutorul cărora va putea chema oricând suportul aviat sau elicopterele de salvare, ori va putea să arunce o privire pe harta tactică a misiunii. Camera video montată pe armă nu numai că transmite imaginile spre bază, ci permite și vederea adversarilor în întuneric. Laserul fixează ținta extrem de exact; cu ajutorul camerei video va fi probabil posibil să tragă după colț. Câteva unități au fost deja dotate cu astfel de echipamente, iar până în 2014 această tehnologie va dota marea majoritate a infanteriei americane. Chiar dacă puternic simplificat, sistemul de comandă tactică din **Ghost Recon** ne poate crea deja o imagine despre capacitățile unui Land Warrior.



În practică, băieții năvălesc într-adevăr, dar vor fi decimați cu siguranță de prima patrulă întâlnită în cale. Supușii voștri controlați de calculator se comportă cu totul altfel decât inteligent. Se aruncă la pământ mult prea târziu, uită să se asigure din lateral și economisesc în general prea mult muniția. Specialiștii amintiți mai sus își fac treaba

ceva mai bine decât recruții, însă nici ei nu pot înainta fără ajutorul vostru. După două-trei misiuni ratate vă apucă dorul să porniți singuri la treabă. Din contra, adversarii sunt de un cu totul alt calibru. Regula de bază este: dacă o luați după colț și inamicul se uită deja la voi sunteți morți înainte de putea zice "pss!". Chiar și cu mult exerci-

Invocarea spiritelor

Doar dacă veți îndeplini misiunile foarte bine și veți îndeplini toate scopurile, atât cele principale, cât și cele secundare, veți putea profita de serviciile specialiștilor. Vi-i prezentăm pe câțiva dintre luptătorii de elită.



Scott Ibrahim
Sniper

Arma preferată:
M82. O foarte puternică pușcă cu lunetă care străpunge chiar și blindajele.



Susan Grey
Rifleman

Arma preferată:
MP5 SD. Mitraliera nu e prea precisă, însă este total silențioasă datorită amortizorului.



Will Jacobs
Rifleman

Arma preferată:
OICW/GL. Pușca de atac cu design futurist are atașat un aruncător de grenade foarte precis.



Nigel Tunney
Demo

Arma preferată:
M136. Cu cele 4 grenade antitanc, lansatorul poate dezafecta un întreg pluton de tancuri.



Dieter Münz
Support

Arma preferată:
MG3. Neamțul cară cu el cam de patru mii cinci sute gloanțe de mitralieră.



Guram Osadze
Support

Arma preferată:
PRPK 74. Replica rusească din **Ghost Recon** la MG3. Nu are tot atâtea gloanțe, dar e mai precisă.

Commando map

Aici se setează comportamentul grupei: defensiv, ofensiv, agresiv.

Comută între monitorul soldaților, care afișează starea coechipierilor și harta tactică a misiunii.

Pe harta regiunii misiunii actuale traseți punctele de reper pentru camarazi cu mouse-ul.

Cu acesta schimbiți între cele două sau trei echipe.

țiu veți muri într-o misiune de cel puțin o duzină de ori. Ceva mai simplu este la adăpostul întinericului. Spre deosebire de oponentii ruși, "fantomile" dispun de echipamente de vedere nocturnă cu care pot vedea la mare distanță. Ochelarii infraroșii pot fi folosiți cu succes și pe timp de ceață. Însă și atunci trebuie să trageți mai repede decât Clint Eastwood dacă nu doriți să sfârșiți într-un sac de plastic. Inamicii reacționează ca fulgerul: de îndată ce primul soldat dintr-o patrulă mușcă din țărână, ceilalți încep imediat să tragă în direcția

În două sau trei echipe comandați până la șase oameni, dar numai unul face munca: voi înșivă.

voastră, nimerind destul de des drept la țintă. Ce noroc că se poate salva oricând foarte rapid. Luați degetele de pe cele două grade de dificultate mai joase (dacă nu cumva sunteți începător) căci, altfel, cele 15 misiuni ale jocului sunt jucate într-un week-end.

Dar și atunci mai rămâne varianta multiplayer, la care pot lua parte până la 36 jucători via Internet sau rețea locală, cu condiția să aveți o legătură rapidă. Vă stau

la dispoziție șase hărți multiplayer și, în plus, toate hărțile single player dacă jucați în modul co-op. Pe lângă obișnuitul Last Man Standing, mai există două tipuri de joc: "SAR", amintește de misiunile de salvare din Counter-Strike, iar "Hamburger Hill" este clasicul "King of the Hill" - doar că sub alt nume. Cel care reușește să se mențină cel mai mult pe o anumită poziție câștigă. Bătăliile multiplayer anulează (opțional) limitările din single player, astfel încât puteți ca lunetist să vă echipați și cu o bazooka. Denumit Igor, greu descifrabilul editor de misiuni va avea grijă cu siguranță să apară o mulțime de hărți suplimentare.

Ca grafică, Ghost Recon se ridică suveran deasupra colegilor săi de gen Operation Flashpoint sau Codename: Outbreak. Vă preumblați nu numai prin păduri poligonale sau pe câmpii întinse, ci și prin orașe în care puteți chiar intra în unele clădiri. Culisele de sunete intense completează experiența din timpul jocului. Gloanțele și uieră prin tufăriș, mitralierele latră, tancurile duduie pe asfalt, iar focurile de armă răsună pe străduțele înguste. Cu siguranță, vă veți surprinde adeseori tresărind în fața monitorului.

FĂRĂ FRICĂ

Tancurile nu sunt chiar așa de greu de distrus dacă vă apropiați de ele fără să vă descopere.



TESTCENTER

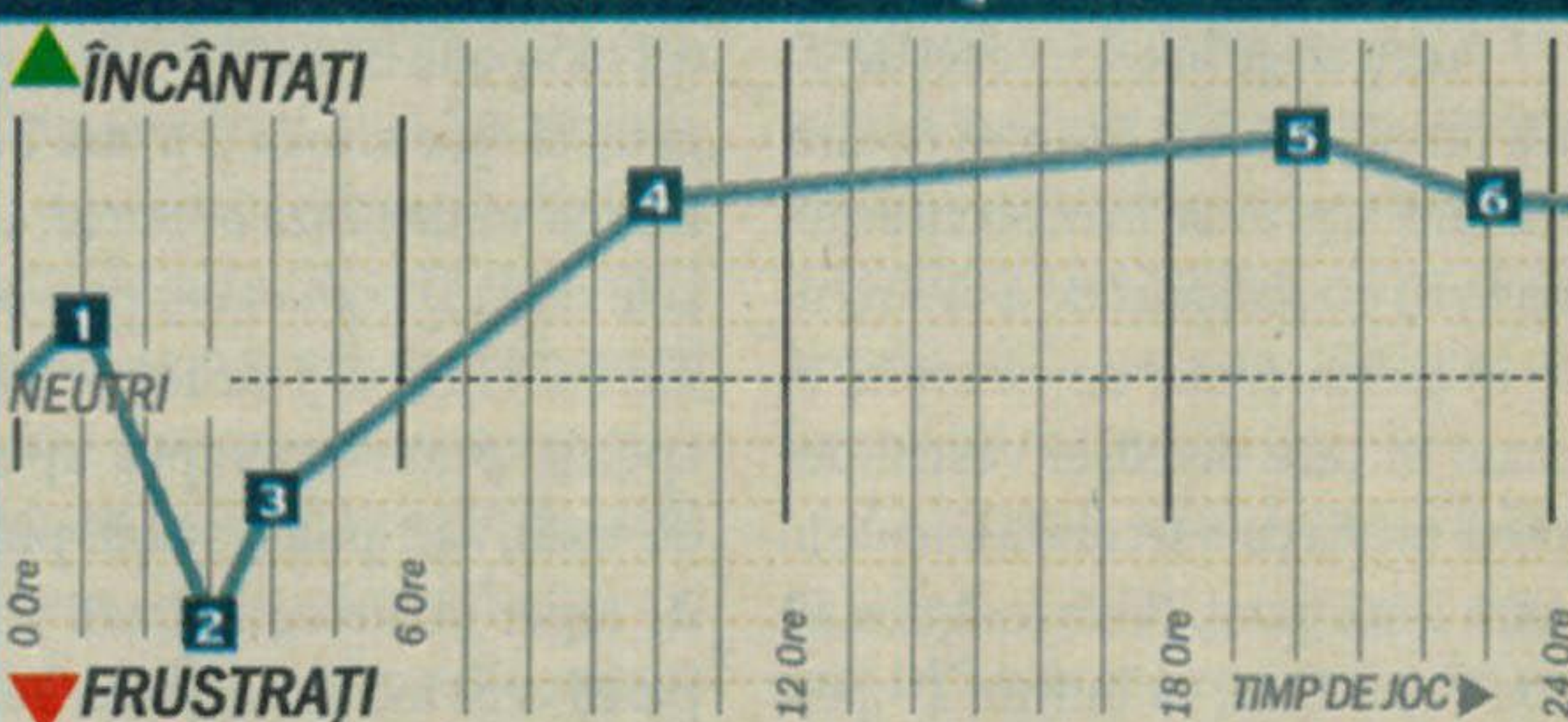


- 15 misiuni single
- șase hărți multiplayer
- 12 specialiști
- soldați cu patru aptitudini și maxim opt puncte
- tancuri, artilerie, baterii AA
- peste 40 tipuri adversari
- peste 20 arme
- editor foarte bun
- areale exterioare și niveluri în orașe
- versiunea europeană e fără sânge și cadavre

CIFRE & DATE

Gen:	Shooter tactic
Jocuri asemănătoare:	Operation Flashpoint, Delta Force: Land Warrior, Rainbow Six
Producător:	Red Storm
De același producător:	Rainbow Six, Rogue Spear
Publisher:	Ubi Soft
Site oficial:	www.ghostrecon.com
Site-ul publisherului:	www.ubisoft.com
Site-ul producătorului:	www.redstorm.com
Cel mai bun fansite:	www.ghostrecon.com
Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 20 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	25 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

CORNELIU DAN



Am luat-o prin stânga cu echipa A, în timp ce echipa B se repede pe dreapta. Cinci minute mai târziu, echipa mea și cu mine am îndeplinit două ținte ale misiunii. Echipa B e moartă. Sorry, Red Storm, dar camarazii sunt proști ca noaptea dacă-i las singuri. După ce-ți dai seama de aceasta și începi să joci Ghost Recon ca un 1st person-shooter, începi să te distrezi cu adevă-

CIPRIAN COROIANU



Ultimul titlu al lui Redstorm Entertainment, studioul fondat de celebrul romancier Tom Clancy, aduce cu sine realism și acțiune, pe cât de scurtă pe atât de ucișătoare. Jocul are decoruri superbe, dar îi lipsește interactivitatea. Ghost Recon este un joc realist,

Ghost Recon este în perfectă continuitate cu seria Rainbow Six.

O grafică superbă și un mod multiplayer excelent.

rat. Mă mir numai cât de inteligenți și agili sunt adversarii pe lângă soldații mei. De parcă ei ar fi din trupele speciale. Pe bune, îmi vine să dezertez și să trec de partea lor! În fine, cu puțin exercițiu și cu o grămadă de save-uri și load-uri se poate ajunge la capăt. Ca norocul, funcția de savegame e rapidă ca fulgerul, aproape că nu o băgăm în seamă. Ghost Recon e splendid ca grafică, captivează prin misiunile sale care te fac să-ți storci creierii (chiar dacă-s puțin), iar în multiplayer seamănă foarte mult cu Counter-Strike. Un joc excelent.

un singur glonț fiind de cele mai multe ori fatal. Trebuie să înalțezi cu multă prudență în teritoriul inamic, să te oprești deseori în spatele unui boschet pentru a scruta împreună cu camarazii împrejurimile. Prezența unui sniper este obligatorie din start. Cu ajutorul lui unele misiuni pot fi îndeplinite eliminând de la distanță adversarii. Realismul lui Ghost Recon, extraordinar pentru tensiunea pe care o provoacă în timpul luptelor, aduce un pic de sărăcie jocului. Ei, dar adevărații soldați nu caută prin dulapurile caselor pe care le investighează și nu fură mașini sau tancuri ziua-n amiaza mare... După Operation Flashpoint sunt sigur că și Ghost Recon va cădea în mâna unui corp al Armatei americane. Viitorul shooterelor tactice se anunță iradios!

TESTUL DE RULARE

LEGENDĂ: Tehnic imposibil, Nerecomandat, Acceptabil, Optim

MINIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

În meniul de opțiuni din Ghost Recon puteți crește viteza jocului, în cazul în care grafica full-details suprasolicite sistemul. Cel mai mult ajută minimalizarea detaliilor texturilor, însă afectează puternic frumusețea graficii. Redarea umbrelor și "Character Smoothing" nu se remarcă la fel de puternic, însă promit câteva procente în plus la viteză.

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Misiunile de training sunt pentru cunoscătorii mai degrabă un antrenament de încălzire, iar începătorii învață aici rapid comenzile echipelor și controlul armelor.



2 O moarte după alta, colegii de echipă cad la pământ ca muștele; apare frustrarea. Funcția de quicksave vă salvează ziua.



3 A doua misiune are loc noaptea și e vizibil mai ușoară decât precedenta. Totuși, colegii AI primesc în continuare plumbi între dinți.



4 Echipa mai folosește doar la acoperire. Ghost Recon se transformă într-un 1st person shooter și devine astfel foarte prezentabil. Misiunile devin din ce în ce mai tensionate.



5 Împreună cu prietenii, Ghost Recon devine și mai interesant decât singur în fața monitorului. Din păcate, software-ul de Internet de la Ubi Soft e cam slăbuț.



6 O privire aruncată în Mission Editor face să apară o mulțime de întrebări. Unde-i manualul? Cu o porție bună de exercițiu, primele misiuni prind viață.

ÎN COMPARAȚIE

	Operation Flashpoint	Delta Force: Land Warrior	Ghost Recon	Pro & Contra
GRAFICĂ	79	70	86	+ obiecte realiste + peisaje frumoase + multe detalii - Depărtări cam... apropiate
Bogăția detaliilor lumii prezentate	85	73	87	
Bogăția detaliilor obiectelor	78	71	86	
Diversitatea lumii virtuale	81	72	85	
Animația obiectelor	79	70	87	
Efecte	77	70	86	
SUNET	79	70	84	+ muzică bună, à la „The Rock” + zgomote și pași care reacționează la materiale + dialoguri bune
Muzică	78	72	82	
Efecte sonore	81	71	86	
Voci și comentarii	80	69	83	
CONTROL	78	77	80	+ control intuitiv - Controlul mouse-ului e neliniștit
Navigare, control confortabil	77	78	83	
Precizia controlului	80	79	73	
Panoramă, perspectivă asupra hărții	76	72	81	
ATMOSFERĂ	87	68	85	+ misiuni tensionate - Prea puține secvențe video
Tensiune, surprize	89	79	85	
Realism	88	69	88	
Story, dialoguri, comentarii	87	68	84	
Înscenări	86	59	83	
DESIGNUL JOCULUI	82	69	78	+ funcție de salvare bună + misiuni variate - A.I. slab al colegilor de echipă
Complexitate	87	71	80	
Gradul de adaptabilitate al începătorilor	75	77	76	
Adaptare la gradul de dificultate	50	73	71	
A.I.	80	55	71	
Inovativitate, originalitate	86	50	75	
MODUL MULTIPLAYER	83	82	86	+ multe moduri de joc + modul cooperativ + număr mare de jucători
Schimbări în modul multiplayer	75	76	80	
Interactivitatea cu ceilalți jucători	79	79	79	
Posibilități de joc multi	71	74	82	

LEGENDĂ

Mai slab decât jocurile luate în comparație

Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ GHOST RECON

PRODUCĂTOR: Red Storm
DISTRIBUTOR: Ubi Soft

PREȚ: cca. 20 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: Pentium II 450
64 MB RAM
HDD: 980 MB
RECOMANDAT: Pentium III 1.400
256 MB RAM
HDD: 980 MB

SUPORT: OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1
Internet 36
1 jucător / pachet

GRAFICĂ	86%
SUNET	84%
CONTROL	80%
ATMOSFERĂ	85%
DESIGN	78%
MULTIPLAYER	86%

83

ÎN MERS Imensa încă-
pere de la intrare a fost
realizată la fel ca și
de film.

Harry Potter and The Sorcerer's Stone

**Harry s-a dat pe
mătură încă odată:**

În jocul realizat pe
baza filmului,
activitățile de bază
sunt practicarea
magiei și jocul
numit Quidditch.

Copiii moderni își mai
pictează câte un fulger
pe frunte, își doresc de
ziua lor toate lucrurile serioase
din lume, întreabă în magazine
de articole sportive ca "Nimbus
2000", preferă să meargă la
Quidditch în loc de volei și îi
surprind pe cei care se ocupă de
educația lor cerându-le ca anul
următor să fie duși la Hogwarts.
Diagnosticul: febra **Harry Potter**.
Șanse de vindecare? Minime
sau chiar de loc. Împotriva sim-
pativului vrăjitor conceput de
Madam Rowling nu s-a găsit
încă nici un leac - multe tinere
și-ar da chiar toată averea pen-
tru un bilet de intrare la filmul
Harry Potter. Electronic Arts o
dată cu apariția filmului în cine-
matografe lansează oficial și jocul.

Aventura plină de acțiune a
fost combinată cu mai multe
tipuri de puzzle și cu o gamă
variată de exerciții de perspicacitate.
Protagonistul Harry
Potter este cel puțin la fel de
priceput ca Lara Croft în dezle-

garea enigmelor. Începutul jo-
cului prezintă sosirea micuțului
Harry în legendara școală de
vrăjitori Hogwarts. Misterioasa
instituție de învățământ își are
sediul într-un castel medieval cu
ziduri împânzite de iederă,
cu bastioane înalte și tuneluri
secrete, cu biblioteci uriașe și
parcuri întinse. În căutarea cele-
brului artefact, Sorcerer's Stone,
Harry întâlnește amici vechi,
unii mai prietenoși, iar alții mai
dușmănoși. Vom avea ocazia
să-i cunoaștem pe strigoiul
Peeves, pe cel mai nou și cel mai
isteț discipol: Hermine Granger,
pe bărbosul Wildhater Hagrid,
pe întunecatul profesor Snape,
pe simpaticul profesorul
Flitwick, pe administratorul
casei Filch și pe mătă sa oribilă
Mrs. Norris, pe nesuferitul
Malfoy și mulți alții.

Jocul e împărțit în mini capi-
tole, timpul efectiv de joc fiind
de circa 10 ore. Din cauza numă-
rului redus de uși și coridoare
accesibile gameplay-ul este

destul de linear. **Harry Potter**
nici pe departe nu este un joc
sută la sută pentru copii. Siste-
mul de salvare ridică cu mult
nivelul de dificultate: stagiul se
poate salva doar la întâlnirea
cărților de magie. Viața în
această școală a magiei nu e
deloc plictisitoare: micuțul
ucenic de vrăjitor traversează
platforme mișcătoare, execută
adevărate acrobații în balans,
participă la vânătoare de mingi
înaripate călare pe mătură
zburătoare și se strecoară pe
lângă paznicii morocănoși.

Controlul jocului este identic
cu cel întâlnit și la ceilalți repre-
zentanți ai genului. Dacă mai e
totuși ceva de învățat din punct
de vedere al controlului, totul vă
este prezentat foarte explicit de
către personalul de la Hog-
warts: cu ajutorul cursorului ne
deplasăm, cu mouse-ul ne
uităm prin împrejurimi, cu tasta
stângă exersăm arta magiei,
iar cu cea dreaptă îl îndemnăm
pe Harry să țopăie. Când vine

NIMIC ÎN AFARĂ DE MĂTURĂ Sub privirile colegilor de școală, Harry învață să călărească mătura.

ALOHOMORA! Vrajile se fac la fel ca în Black & White: pur și simplu le desenezi cu mouse-ul. O dată desenate corect, mai târziu ajunge un simplu clic pentru activarea lor.

AM REUSIT! Vraja având ca simbol gaura cleii deschide aproape toate ușile.

OPINII

ERDEI JÁCINT



Fanilor lui Harry, Ron și Hermine nici că le puteți face un cadou mai dragut la început de an!

Febra Potter a cuprins lumea întreagă. Generațiile tinere sunt fascinate de acest nou univers magic. Producătorii profită din plin: ei au publicat pe lângă cărți, figurine, și tot soiul de suveniruri, un film și un joc. Amândouă au doborât recordurile de vânzări. Jocul este simpatic, dar cam scurt. Se vede că Electronic Arts și-a dat osteneala să transpună softul în detalii drăguțe. Ce-i drept, erau și presați de timp spunând: "ne trebuie jocul la startul filmului!". Nu s-ar putea spune că jocul este deosebit de greu, dar în câteva locuri se pare că nu strică să ai îndemânarea învățată din Tomb Raider.

vorba de cățarat, Harry o face în mod automat. Cei de la Electronic Arts și-au deprins încă de la Black & White metoda vrăjilor prin semne: prin desenarea simbolurilor micuțul protagonist învață noi și noi scamatorii. În fine, formulele magice - depinzând de locul în care sunt declanșate - se derulează în mod automat: dacă Harry face o vrajă lângă o lădiță, această se zgâlțâie și revarsă numeroase daruri neașteptate. Prin combinarea formulelor magice se pot deschide numeroase uși secrete.

Micuțul practicant de magie mișcă pietre, extermină plante carnivore, sparge vase și deschide porțile fermecate prin cuvântul magic "Alohomora!". În principiu: toate acțiunile pe care la faceți aduc puncte, colectați deci tot ce găsiți - steluțe, cărțile magice, broscuțe de ciocolată (care restaurează și punctele de sănătate a lui Harry) și gustoasele Bertie Botts. Supărător e faptul că dialogurile și secvențele intermediare nu pot fi întrerupte nici dacă joci a patra sau a cincea oară. Grafica foarte

atractivă se datorează engine-ului Unreal: figurile sunt modelate după actorii din film, iar peisajul și drăguțele efecte realizate în 3D încântă privirea. Necesitățile de hardware au fost reduse în mod conștient la un PC dotat cu un CPU de 500 Mhz. Pe acest sistem jocul rulează fără probleme cu toate detaliile setate la maxim. Muzica și efectele sonore contribuie foarte mult la realizarea atmosferei fermecătoare.

Un singur lucru surprinde: în afara unui "Wow!" de mirare,

protagonistul nu mai scoate nici un sunet pe toată durata jocului.

La vânătoare

Iată cum funcționează Quidditch: în sfârșit puteți cuceri spațiul aerian.

Sportul extrem de popular între vrăjitori și vrăjitoare se numește Quidditch, un soi de fotbal pe mături. Harry ocupă postul de quarterback în echipa sa și vânează pe mătura sa zburătoare marca Nimbus 2000 o mică bilă aurită cu aripioare filigrane. Jocul PC vă oferă posibilitatea de a lua parte la acest joc amănunțit. Din meniul principal se poate alege între modul de antrenament sau cel de campionat. Cel din urmă se activează doar după ce ați învățat să zburati și severa profesoară vă dă undă verde.



PUNCTAJ HARRY POTTER

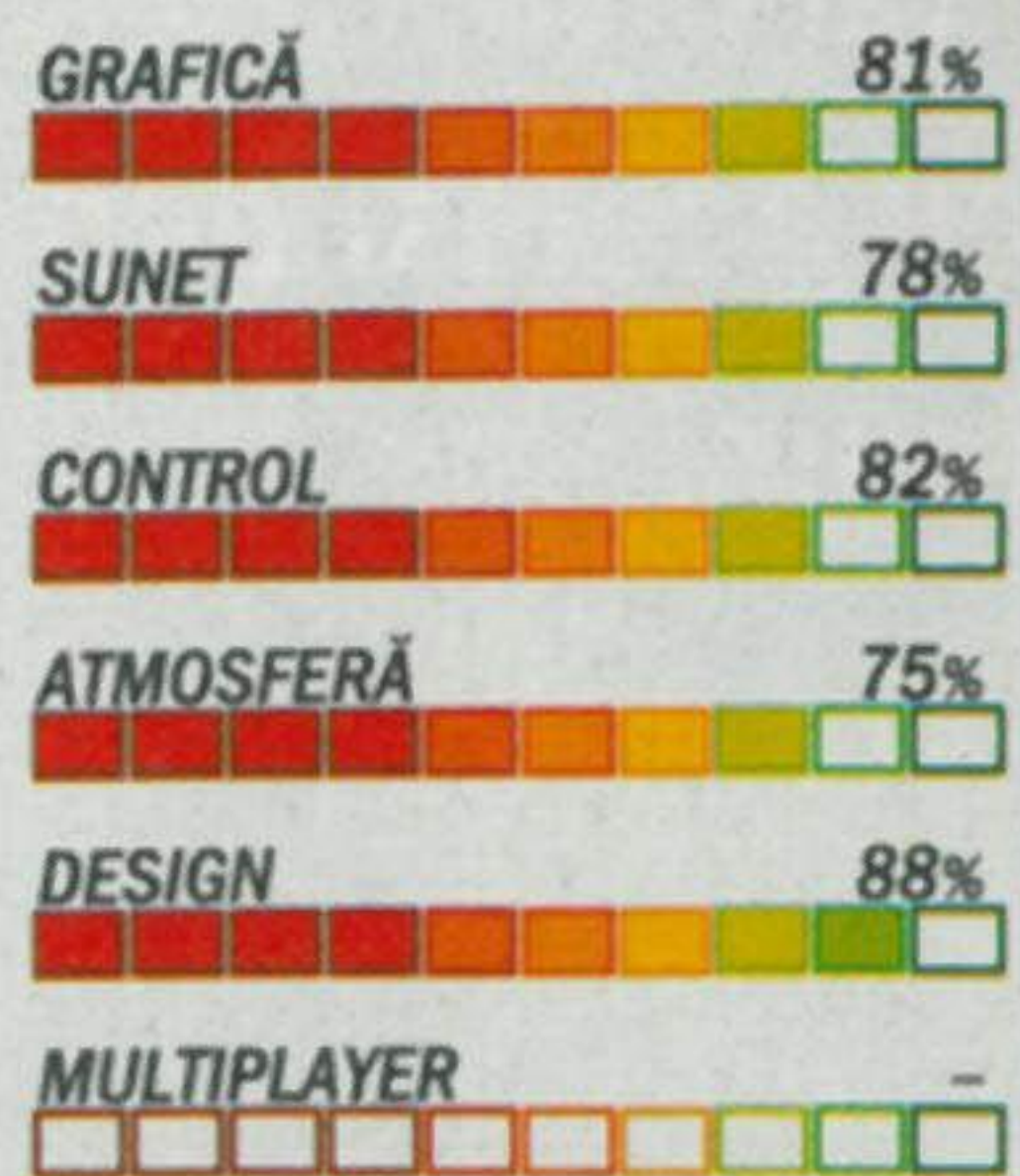
PRODUCĂTOR Know Wonder **DISTRIBUTOR** Best Computers

PREȚ cca. 35 USD **TERMEN** a apărut

NECESAR Pentium 233 32 MB RAM HDD: 500 MB **RECOMANDAT** Pentium 500 64 MB RAM HDD: 500 MB

SUPPORT OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea - Internet - 1 jucător / pachet



60

Comanche 4

Indianul de la Novalogic zboară din nou. Cu aceeași tehnică Voxel, **cu același gen de misiuni**, dar fără un story antrenant.

AGENTUL SECRET Scurte secvențe video care rulează din engine-ul jocului vă introduc în atmosfera misiunii.

În imagine îl puteți vedea pe președintele italian lângă limuzina sa, pe care trebuie să o protejați.



LA JOASĂ ÎNĂLȚIME Pentru a nu intra în coliziune cu arborii, cablurile de telefon sau cu autovehiculele mai înalte, când zburați la această înălțime trebuie să aveți reacții rapide.

Nu este luat în seamă de către prietenii "serioși" ai simulatoarelor, dar este iubit de fanii de acțiune: seria **Comanche** se întinde pe o perioadă de mai mulți ani. Cu puțin timp înainte de cel de-al zecelea jubileu, iată că apare cea de-a patra parte, bazată pe vechile caracteristici: elicopterul armatei americane, este condus simplu, grafica e o adevărată trufanda datorită engine-ului Voxel, iar în intervențiile împotriva tancurilor dușmane bubuie și trosnește din toate părțile.

Cu RAH-66 Comanche de tip Rotor-Pendant Stealth Fighter aveți câteva intervenții în întreaga lume. Mergeți în Filipine, unde există niște amenințări din partea unor grupuri de pirați, apoi în România, unde un grup de teroriști atacă Ambasada americană, apoi în Liban unde Ghadafi a pus pe picioare o fabrică de armament. Designul misiunilor e foarte bogat la prima vedere.

Într-un loc sunteți umbra unui Cessna și faceți o urmărire

printr-o junglă, apoi țineți în acoperire o echipă de intervenție Delta Force, care trebuie să salveze un agent CIA, sau escortați limuzina președintelui american până la aeroport. Cu mici excepții, un lucru e sigur: bubuială până se ینگ țevile aruncătoarelor de rachete. **Comanche** e la fel de plin de scene captivante ca și **Aquanox**. Ajungeți chiar pe la București, zburați la joasă altitudine printre clădiri, distrugeți cu foc automat toate tancurile de la sol și dispăreți cu viteză. Sunteți trimiși apoi într-un port unde este ascuns un Stealth-Boot furat. Nici nu ajungeți bine aici că și începe zăpăceala. Elicopterele încep să bâzâie prin aer, soldații vor să vă doboare cu AK-47. Toți încearcă să vă atingă învelișul exterior, în dorința arzătoare de a vă doborî. Se aude și un șuierat de SAM-uri care trag din toate părțile. Era mai bine dacă

Controlul simplu face ca totul să fie o joacă de copii - astfel putem zbura chiar și la altitudini joase prin canioane înguste sau printre acoperișurile caselor

Novalogic s-ar fi gândit să introducă în pachet o batistă, pe lângă ghidul ajutător și prezentarea tastaturii. Veți transpira intens, nu de alta. **Comanche 4** e cel puțin la fel de dificil, pe cât de captivant. Indiferent că vă aflați în Egipt, Rusia sau Algeria, tot timpul cineva vrea să vă vină de hac. Și nu numai că trei rachete nimerite la țintă vă doboară luptătorul zburător, dar, cu atât de mulți adversari, se consumă întreaga muniție. Vă mai este permis să aterizați din când în când pentru a vă repara mașinăria și pentru a alimenta, partea tristă este însă că nu vi se permite să salvați. Cât timp rămâneți sub acoperire sunteți într-o relativă

siguranță. În spatele obstacolelor, cum sunt piscurile munților, clădiri sau păduri, nu puteți fi ținta rachetelor adverse. Dacă interveniți cu atenție, îi surprindeți pe dușmani deseori nepregătiți. Cu ajutorul controlului simplu nu e mare scofală să manevrați mașinăria pe alei înguste, chiar și la firul ierbii. Acest lucru funcționează cel mai bine cu un joystick de calitate, incluzând controlul imboldului. Cine dorește se poate folosi și de controlul oferit de mouse, care e la fel de bun, aliniindu-se standardului de Ego-Shooter.

Cel mai bun prieten al vostru este tunul indianului zburător. Acesta își ia ținta în vizor în mod automat și zdrobește în câteva secunde și cel mai sofisticat tanc. Și rachetele Air-Air și cele Hellfire iau curs automat asupra țintei. Mult mai ușor e cu sprijinul artileriei. Atunci puteți ieși de sub acoperire, marcați ținta și dispăreți, fără să fi fost văzuți. Două secunde mai târziu, în locul țintei nu mai există decât explozii și fum.





DUEL AERIAN

Elicopterele adverse sunt cei mai periculoși dușmani, chiar dacă este vorba de un model precum cel din imagine.

Și trupele voastre iau permanent cu asalt dușmanul, bineînțeles, dacă nu vă vine ideea să plecați solitari pe câmpul de luptă. Însă, când puteți purta un atac bazându-vă pe sprijin, totul e okay. Toate misiunile sunt scriptate în mod exact; asta înseamnă că programatorii au stabilit care este locul în care se va declanșa o anumită acțiune, care e traseul pe care o să-l ia dușmanii și aliații, precum și ce și când va exploda. Clar, dacă reluați sarcina pentru a doua sau a treia oară, surprizele nu mai există. La prima încercare însă, intervențiile sunt captivante. Apare un tanc american în luptă, o echipă Delta Force deschide focul asupra terorștilor și vă cheamă în ajutor, un agent sub acoperire aruncă un yacht în aer, dispăre cu o șalupă, e țintit cu ajutorul vostru și, în cele din urmă, adus la bord de scafandri.

Misiunile sunt captivante dar, cam tot ce se petrece în jurul lor e descurajator (din păcate Novalogic ne-a obișnuit demult cu așa ceva). Story-ul ascuns în spatele misiunilor vă este servit doar în triste briefing-uri textuale. Acestea nici măcar nu vă sunt citite cu voce tare, secvențele video lipsesc și nu puteți nici măcar să vă alegeți armele. Cel mai impresionant e faptul engine-ul jocului vă introduce în misiuni cu mici secvențe intermediare. Să zicem mersi. Da, grafica e oricum o

trufanda. Prezentarea peisajului e preluată de către engine-ul Voxel de la Novalogic. Într-un simulator de elicoptere, care se bazează atât de mult pe jocul "de-a v-ați ascunselea", e o chestie mișto. Toate celelalte obiecte, fie ele clădiri, autovehicule, arbori sau trupeți, sunt alcătuite din poligoane texturizate, exact ca într-un joc 3D "normal". Tehnica Voxel sprijină deja de un an acceleratorul grafic 3D, însă cerințele de hardware sunt imense. **Comanche 4** verifică, la primul start, viteza sistemului vostru și activează în mod corespunzător gradul de detaliu automat. În meniul de opțiuni mai puteți umbla puțin la acesta, dar nu chiar după bunul plac. Dacă programul stabilește că sistemul e prea leneș pentru o rezoluție de 1.600x1.200, aceasta nici nu vă stă la dispoziție. Pe calculatorul nostru de testare, un PIII 750 cu 256 MB RAM, GeForce2 GTS, nivelul recomandat era de 640x480. Am jucat fără probleme până la 1.024x768, iar la mai mult de 1.280x1.024 nici nu pornea.

Modul multiplayer combină clasicul Deathmatch cu intervențiile din modul cooperativ în care, împreună cu alți camarazi piloți, sunteți pe urmele adversarului, controlat de PC. Service-ul firmei pentru modul multiplayer Novaworld este activ din decembrie.

Acolo da distracție!

CLAR CA CRISTALUL Inelele care se creează pe suprafața apei sunt într-adevăr remarcabile.



TESTCENTER

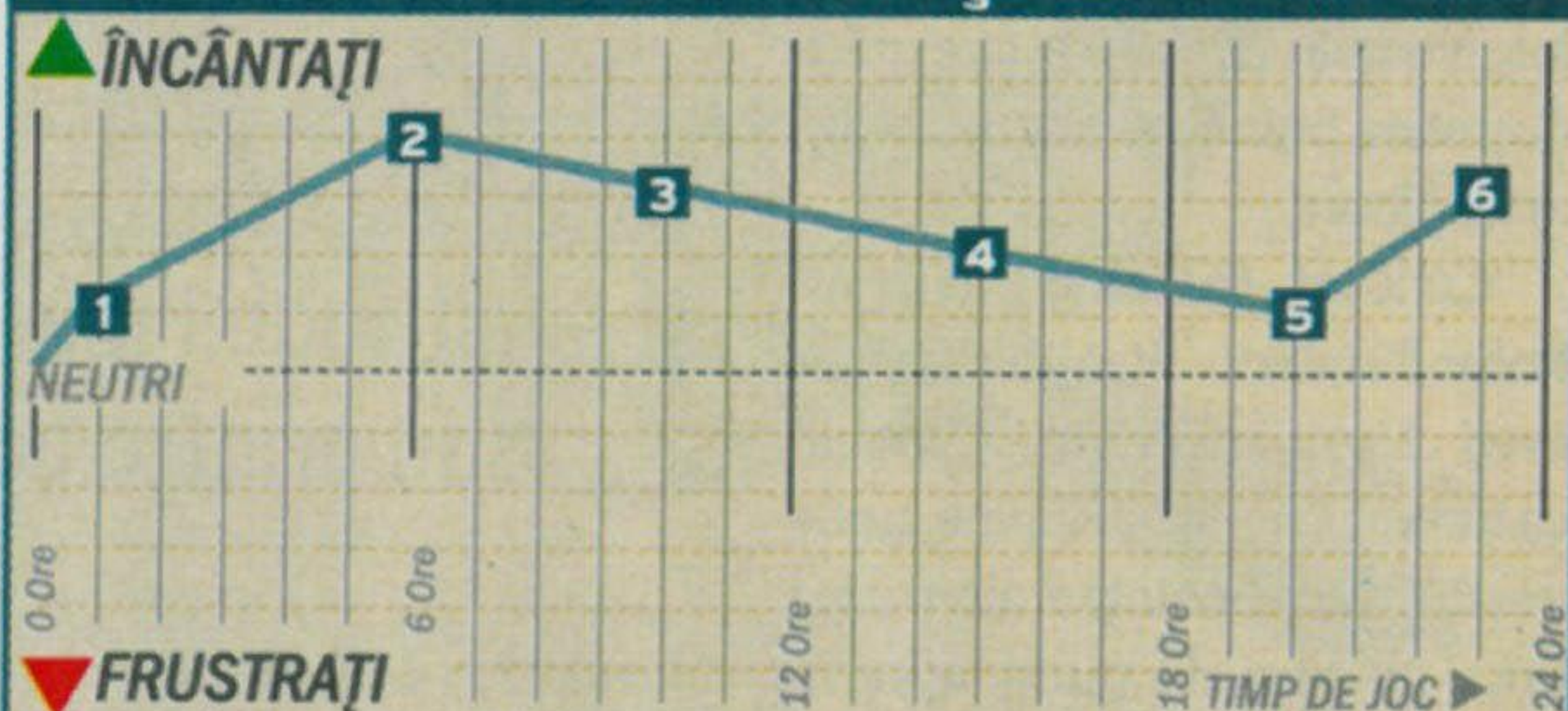
- șase campanii
- trei până la cinci misiuni pe campanie
- 34 de hărți pentru modul multiplayer
- editor de misiuni
- engine voxel cu obiecte poligon
- împrejurimi: pădure, stânci, insule, orașe, mare
- cinci sisteme de arme
- wingman controlabil
- control prin mouse și joystick



CIFRE & DATE

Gen:	Simulator de zbor
Jocuri asemănătoare:	Longbow 2, Gunship
Producător:	Novalogic
De același producător:	Delta Force, Armored Fist
Publisher:	Electronic Arts
Site oficial:	www.novalogic.com/games/Comanche4/
Site-ul publisherului:	www.ea.com
Site-ul producătorului:	www.novalogic.com
Cel mai bun fansite:	-
Recomandarea de vârstă:	-
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 37 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual (30 pagini), prezentarea controlului pe tastatură, ghid pentru editor pe CD
Durată medie de joc:	30 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

BOGDAN GAVRA



Să zbori la finul ierburii cu 200, să traversezi canioane și în același timp să lansezi rachete pentru a face fier vechi din tancurile care mișună la sol, făcea plăcere chiar și în originalul **Comanche 1992**. Acum îți face plăcere din nou în cea de-a patra versiune. Misiunile sunt captivante și aduc cu sine o sumedenie de surprize - cel puțin la prima încercare, căci gradul de dificultate nu are părinți răutăcioși. Un lucru mă supără enorm, exact ca și în urmă cu zece ani: de ce nu există un story ca lumea, unde sunt secvențele interme-

DOREL PUCHIANU jr.



Plin de efecte, **Comanche 4** este un simulator de elicopter de luptă cu detalii și control real. Aproape toată tastatura reprezintă comenzile de bord ale elicopterului. Impresionant prin efecte, poți să dărâmi orice clădire sau bază militară, ca să-ți îndeplinești misiunea.

Un joc complex la care ai nevoie de un "copilot" care să dirijeze elicopterul și tu să apuci să tragi la țintă dacă nu ai joystick!

Dacă vă place realismul și vă descurcați cu joystickul, puneți mâna!

diare și unde este eroul? **Comanche** fiind catalogat **Wing Commander** printre simulatoarele de elicoptere, atunci de ce nu reușesc cel de la Novalogic să mă țină în fața monitorului și în afara misiunilor. În fine, **Comanche 4** cere cel puțin atâta adrenalină cât **Aquanox** și mie personal parcă îmi place mai mult.

Pentru a reuși să-l controlezi **Comanche 4** pune la dispoziția oricărui "pilot" nou misiunea "practice". Fără joystick își pierde farmecul și impresia de a fi într-adevăr într-un elicopter, mouse-ul controlând ținta nemaiaivând încă timp pentru o țigară! Ca și în precursori e o plăcere să distrugi tot ce-ți iese în cale zburând cu 300km/h. În vreme ce **Comanche 1992** era superb, **Comanche 4** crește nivelul tehnic al calculatorului. Era OK dacă modul multiplayer ar fi la fel de bine rașchetat precum misiunile single.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

Comanche 4 recunoaște în mod automat capacitatea sistemului pe care este instalat și activează rezoluția corespunzătoare și nivelul detaliilor. În cele mai multe cazuri însă, puteți să încercați modificarea acestora cu unul până la două nivele mai sus, mai ales dacă aveți un GeForce 3. Datorită sprijinului DirectX8, Comanche 4 parcă unge monitorul când rulează. Posesorii unui sistem mai vechi trebuie să renunțe la umbre și detaliul apei.

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ

- 1 Antrenamentul de zbor e bine făcut. Și începătorii vor reuși să controleze mașinăria de zbor destul de repede.
- 2 Primul câmp de bătaie se desfășoară în Filipine unde trebuie să vânați niște piraiți - relativ simplu. Misiunile aduc cu sine multe surprize.
- 3 Cea de a doua campanie e compusă în totalitate din misiuni de salvare. Ceva mai dificil, deoarece trupele care trebuie escortate se duc cam repede pe lumea cealaltă.
- 4 Misiunile sunt la fel de captivante ca înainte, frumoase și bine făcute, însă lipsește un element care să le unească - și anume un story - căci puținele secvențe ale engine-ului nu sunt de ajuns.
- 5 Campaniile trei și patru sunt îngrozitor de dificile. Chiar nu e fair! Adversarii în masă, muniții cu porția, lipsa funcției de salvare. Plictiseala și frustrarea se anunță.
- 6 Modul multiplayer e o schimbare binevenită. Deathmatch-ul e destul de haotic, însă e plăcut în echipă sau în modul cooperativ.

ÎN COMPARAȚIE

	Eurofighter Typhoon	Gunship	Comanche 4	Pro & Contra
GRAFICĂ	71	65	83	
Bogăția detaliilor lumii prezentate	61	67	79	+ peisaje minunate, naturale
Bogăția detaliilor obiectelor	81	62	83	+ obiecte detaliate
Diversitatea lumii virtuale	41	61	80	+ efecte frumoase (apa)
Animația obiectelor	81	59	89	- Cerințe prea mari de hardware
Efecte	79	67	89	
SUNET	79	70	81	
Muzică	77	75	75	+ traficul transmisiilor de emisie-recepție e foarte bine făcut
Efecte sonore	80	69	79	+ muzică antrenantă, în surdina
Voci și comentarii	82	68	84	+ zgomot potrivit de culise
CONTROL	86	70	84	
Navigare, control confortabil	84	61	72	+ ușor de învățat
Precizia controlului	91	72	90	+ sprijin de mouse și tastatură
Panoramă, perspectivă asupra hărții	92	74	79	- Elicopterul reacționează oarecum curios
ATMOSFERĂ	91	60	62	
Tensiune, surprize	89	53	84	+ intervențiile sunt înscenate foarte atractiv
Realism	76	62	55	- Nu sunt secvențe intermediare
Story, dialoguri, comentarii	92	35	42	- Nu e story
Înscenări	94	69	70	
DESIGNUL JOCULUI	84	72	77	
Complexitate	78	71	69	+ ușor pentru începători
Gradul de adaptabilitate al începătorilor	81	73	85	- Nu are funcție de salvare
Adaptare la gradul de dificultate	67	74	72	- Nu-l depășește pe predecesor
A.I.	71	59	52	
Inovativitate, originalitate	80	51	55	
MODUL MULTIPLAYER	72	65	73	
Schimbări în modul multiplayer	79	60	80	+ modul cooperativ
Interactivitatea cu ceilalți jucători	71	70	72	+ liste top (dacă funcționează)
Posibilități de joc multi	69	58	69	

LEGENDĂ

Mai slab decât jocurile luate în comparație

Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ COMANCHE 4

PRODUCĂTOR: Novalogic
DISTRIBUTOR: Best Computers

PREȚ: cca. 37 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: Pentium III 600
128 MB RAM
HDD: 190 MB
RECOMANDAT: Pentium III 1.000
256 MB RAM
HDD: 500 MB

SUPORT: OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1
Internet 16
1 jucător / pachet

GRAFICĂ	83%
SUNET	81%
CONTROL	84%
ATMOSFERĂ	62%
DESIGN	77%
MULTIPLAYER	73%

83



IL-2 Sturmovik

Dacă e să-i credem
pe piloții care au
răsfoit ghidul,
IL-2 Sturmovik
este **cel mai
realist simulator**
din toate timpurile.
Să aducă oare
și tot atât de
multă satisfacție?

Faptul că simulatoarele de zbor existente până în prezent, având ca subiect cel de-al Doilea Război Mondial, preferă lupta în spațiul aerian englez, se datorează în mare măsură originii producătorilor, care provin fie din SUA, fie din Marea Britanie. Și ce li s-ar potrivi mai bine programatorilor moscoviți de la 1C: Maddox Games sau o scenă amplasată în est?

Eroul simulatorului de zbor este IL-2 - Sturmovik, un avion de vânătoare sovietic care, începând cu 1941 a fost construit în mai multe variante și a înspăimântat la vremea sa trupele invadatoare. Renumitei mașinării i s-a dat denumirea de "avion de beton" și veți vedea de ce: atunci când veți avea în coadă un Bf-109 sau un Focke-Wulf 190, acestea vor încerca în zadar să pompeze tone de plumb în caroseria aparatului

vostru. Indiferent pentru care avion vă hotărâți, fiecare este simulat până la ultimul șurub. În cockpit-ul tridimensional, fiecare manetă stă la locul său. Cu toate acestea și începătorii vor putea absolvi destul de repede testul

destul de îndemânat în conducerea aparatelor are voie să scadă din gradul de dificultate, dezactivând efectele vântului sau făcând elicea să fie invulnerabilă.

Nu numai modelele de zbor sunt bine realizate, ci și sistemul

Mașinile de zbor sunt simulate până la ultimul șurub. În cockpit, fiecare manetă stă la locul ei.

de zbor. Pe de o parte ghidul, pe de alta câteva filmulețe ne vor ajuta și îndruma rapid pentru cunoașterea celor mai importante manevre, care se vor dovedi a fi destul de simple. Un joystick bun cu control pentru ridicare și câteva comenzi de pe tastatură sunt de ajuns pentru a decola și ateriza în siguranță. În faza de început nu trebuie să vă bateți capul cu sisteme complexe, cum este radarul. Cine nu devine

de prezentare a avariilor. Și totul e așezat în scenă mult mai spectaculos decât la concurenții genului. Se rup bucăți întregi din avion, motoarele zbârnăie, scot fum, se aprind în flăcări, cade elicea - nu există ceva care să nu se strice. E o imagine impresionantă atunci când exploziile împart în bucățele aparatele zburătoare. Engine-ul grafic a fost botezat de către producători și dezvoltat pentru Sturmovik. În orice



despre muzică





PIESĂ DE MUZEU

Cockpit-ul (aici un P-39) se aseamănă originalului până la cel mai mic detaliu.

caz, în sensul cel mai adevărat al cuvântului, acesta e capabil de un foc imens de artificii. În cazul furtunilor plouă pe cockpit, iar fulgerele luminează din când în când cabina. În peisaj se văd râurile care traversează câmpiile. Pădurile sunt de-a dreptul realiste. Nici faptul că sunt alcătuite din texturi lipite una peste cealaltă nu se observă decât de la distanță mică. Rareori am întâlnit orașe, peisaje și obiecte atât de detaliat realizate. Se observă timpul îndelungat de dezvoltare a scheletului tehnic pus la dispoziția jucului.

Ceea ce din păcate se observă imediat la **Sturmovik** este faptul că programatorii au investit atât de mult timp în simulator, grafică și sunet, încât pentru jocul în sine nu a rămas mai nimic. Trei campanii cu mai multe sute de misiuni promit bombardamente și raiduri pentru mai multe săptămâni. În practică însă totul se desfășoară la nivelul jocului de acum zece ani. Briefing-uri

textuale fără sens vă trimit nemotivat în nu știu ce bătălii aeriene. Acestea nu sunt generate în mod automat, sunt într-adevăr "lucru de mână", dar adesea nu aduc nici o satisfacție. Dramatică devine doar cariera pilotului atunci când împreună cu alte bombardiere și aparate de vânătoare, trebuie să intrați în luptă cu trupele rusești și sunteți luat "în dinți" de aparatele nemțești. Rămâne de sperat că fanii lui **Sturmovik** se vor îngriji de resursele păsării de metal. Cum o vor face rămâne de văzut, căci editorul de misiuni e pe cât de complicat pe atât de slab.

Și dacă modul singleplayer nu te lipește de ecran, atunci modul multiplayer are multe de oferit. O conectare cu o viteză minimă ISDN aduce în confruntare 32 de căpitani ai aerului care luptă unul împotriva celuilalt sau în echipe de 16. Ubi Soft promite organizarea regulată a unor turnee care să fie evenimente istorice sau fictive.



DE-A V-AȚI ASCUNSELE

Norii 3D nu numai că îți desfată ochii dar te mai poți și ascunde în spatele lor atunci când vrei să scapi de avioanele inamice.

TESTCENTER

- 74 modele de zbor (26 controlabile)
- 82 autovehicule, vapoare și unități de artilerie
- trei campanii cu 268 misiuni (mai multe variante)
- 20 misiuni individuale
- 12 misiuni pentru modul multiplayer

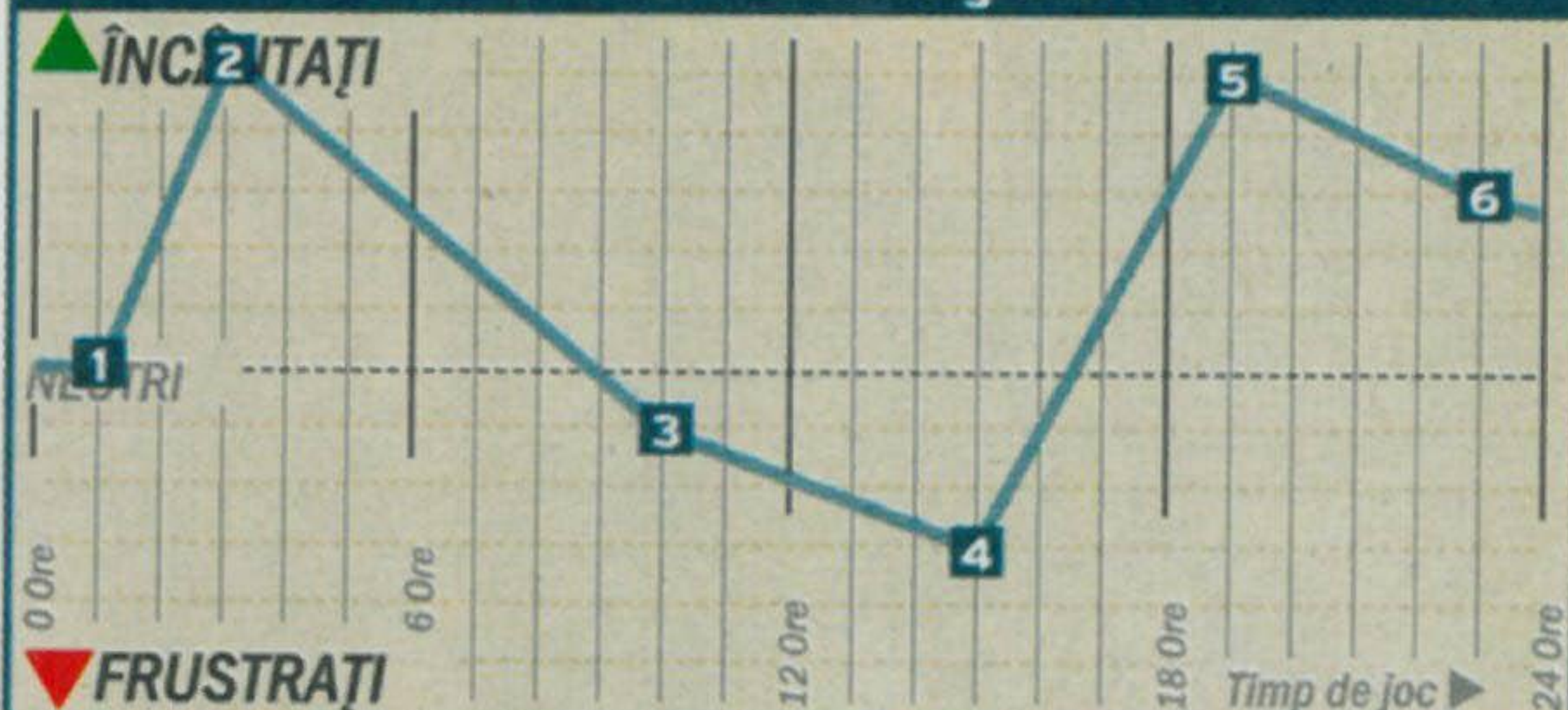
- hărți ale frontului de est de la Berlin până la Moscova
- se desfășoară între 1941 și 1945
- editor de misiuni complicat, dar foarte amănunțit
- generator de intervenții rapide



CIFRE & DATE

Gen:	Simulator de zbor
Jocuri asemănătoare:	B-17 Flying Fortress, Combat Flight Simulator 2, Eurofighter Typhoon
Producător:	1C: Maddox Games
De același producător:	Konung: Legends of the North
Publisher:	Ubi Soft
Site oficial:	www.il2sturmovik.com
Site-ul publisherului:	www.ubisoft.com
Site-ul producătorului:	www.1c.ru
Cel mai bun fansite:	ham.dogfighter.com/sturmovik
Recomandarea de vârstă:	12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 37 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	60 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

BOGDAN GAVRA



Dragi fani ai simulatoarelor de zbor, știu că veți da cu pietre după mine dar credeți-mă: **Sturmovik** nu vă va prinde mai mult de un weekend. Da, într-adevăr, zborul e super. Bătăliile aeriene sunt, datorită modului detaliat de avarii, foarte captivante. Dar, campaniile nu sunt. Pare-se că producătorii s-au prins cu puțin înainte de închiderea game-ului că lipsește ceva. Și și-au spus: "Ai! Trebuie să mângâim rapid niște intervenții." Dacă tot nu avem parte de un câmp de bătălie dina-

DOREL PUCHIANU jr.



Hoop, iar un "zburător" pentru perfecționiști! Pentru piloții PC-ului, pentru aceia care se bucură de un zbor realist, **Sturmovik** face un pas înainte în dezvoltarea acestui gen. Să nu fiu înțeles greșit.

De ce trebuie să renunți la încordare, carismă și aventură?

Pentru specialiștii de clasă nu există momentan ceva mai bun. Însă cu tot tam-tamul grafic și tehnic îmi permit să-mi pun întrebarea dacă **IL-2** este cumva un joc?

Să-ți faci oare plăcere să zbori la nesfârșit prin același peisaj, îndeplinind aceleași sarcini? Joci una mică și le știi pe toate. Viziunea mea: un simulator de calibrul lui **IL-2**, plus un story captivant ar fi mixajul ideal.

Nu-i corect, un simulator genial cu misiuni atât de plictisitoare!

mic, trebuia măcar să existe niște misiuni bine alcătuite. Cât despre secvențele intermediare, mai bine tac. Cui îi face plăcere să zboare, n-are decât să-l cumpere și se va bucura de zbor. Într-adevăr un simulator mai bun de zbor n-am văzut. Însă cine mai dorește pe lângă zbor și un pic de joc va fi mai bine servit de **Eurofighter Typhoon**.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



Grație opțiunilor de tuning, calitatea grafică în IL-2 Sturmovik poate fi modificată în funcție de sistemul pe care rulează - e posibil astfel ca acesta să ruleze și pe sisteme mai slabe. Însă dacă doriți să oferiți ceva ochiului, trebuie să aveți un procesor de clasa 700 Mhz, împreună cu 256 Mbyte RAM și o placă din clasa GeForce. Altfel se poate ca imaginea să se împotmolească.

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

640 x 480 800 x 600 1024 x 768

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Antrenamentul pentru piloți îi ajută la start pe începători. Piloții de anvergură pot sări peste această etapă pentru a pătrunde direct pe câmpul de bătaie.



2 Grafica și comportamentul în zbor sunt captivante. Primele lupte sunt orice, numai ușoare nu. Totodată sunt foarte motivante din cauza adversarilor care trebuie luptați serios în seamă.



3 Misiune după misiune, satisfacția și motivația încep să scadă. E păcat de această calitate a graficii.



4 Campaniile nemțești nu se joacă altfel decât cele sovietice. Dar trebuie să controlezi noile tipuri de avioane, ceea ce nu e tocmai ușor.



5 În modul multiplayer, IL-2 Sturmovik te cuprinde din nou. Se livrează, ce-i drept doar foarte puține misiuni însă Ubi Soft a anunțat suplimentări gratuite.



6 Cine are puțin talent se poate descurca cu acest editor de misiuni și poate după o anumită vreme să se apuce să producă misiuni mai interesante decât cele ale programatorilor.

ÎN COMPARAȚIE

	Eurofighter Typhoon	Combat Flight Simulator 2	IL-2 Sturmovik	Pro & Contra
GRAFICĂ	71	84	90	+ obiecte extrem de detaliate + texturi de calitate + efecte fantastice - Flămând de hardware
Bogăția detaliului în lumea jocului	61	71	84	
Bogăția detaliului la obiecte	81	86	95	
Multitudinea în joc	41	70	79	
Animatiile obiectelor	81	85	91	
Efecte	79	83	92	
SUNET	79	72	89	+ sunete realiste în culise + discuții credibile pe sistemul de emisie recepție - Zgomot midi enervant în loc de muzică în surdina
Muzică	77	75	42	
Efecte de sunet	80	71	90	
Voci / Comentarii	82	73	89	
CONTROL	86	90	89	+ menține standardul genului + ușor configurabil + acces la diferitele sisteme de aparate de zbor
Confortabilitate / Navigare	84	84	72	
Precizia controlului	91	90	93	
Vedere largă / perspectivă	92	94	85	
ATMOSFERĂ	91	69	59	+ luptele aeriene impresionante... - ... sunt prea rare - Nu sunt secvențe intermediare - Nu sunt întâmplări anexe
Captivant / Surprize	89	53	42	
Apropierea de realitate / Credibilitatea	76	85	95	
Story / Dialog / Comentarii	92	69	23	
Înscenarea	94	69	30	
DESIGN	84	78	79	+ adversari credibili + scenariu proaspăt
Complexitate / Profundimea jocului	78	77	86	
Ușor pentru începători	81	83	79	
Balansul între gradele de dificultate	67	79	79	
A.I.	71	68	88	
Inovații	80	69	75	
MODUL MULTIPLAYER	72	-	84	+ intervenții în modul cooperativ + events - online - Prea puține scenarii livrate în pachetul de bază
Atractivitatea modului	79	-	84	
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	71	-	85	
Posibilitățile meniului	69	-	84	

LEGENDĂ

■ Mai slab decât jocurile luate în comparație ■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ IL-2 STURMOVIK

PRODUCĂTOR 1C: Maddox
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca. 20 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 400
128 MB RAM
HDD: 520 MB
RECOMANDAT Pentium IV 1.000
512 MB RAM
HDD: 520 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 32
1 jucător / pachet

GRAFICĂ	90%
SUNET	89%
CONTROL	89%
ATMOSFERĂ	59%
DESIGN	79%
MULTIPLAYER	84%

77

RECOMANDAT

18+

Soul Reaver 2

PS2 VĂ TRANSMITE SALUTĂRI! Puncte de salvare precum cel din imagine nu ar trebui să mai existe astăzi - și secvențele intermediare nici măcar nu pot fi întrerupte.

PREA MULȚI LA NUMĂR

Cea mai mare satisfacție o aveți atunci când luptați în același timp cu mai mulți adversari

VIZIBILITATE APROPIATĂ

În aceste perspective recunoașteți modelele pline de detaliu, însă nu puteți desfășura un atac exact.

Cețos, incitant și sângeros: hoțul de suflete Raziel s-a întors și e supărat foc.

Nici nu-ți vine să crezi: ex-vampirul aterizează undeva în timp, i se fură o parte din forță și îl mai scapă din ochi și pe dușmanul de moarte, Kain. Să ciocnim deci pentru un nou început: îl controlați pe Raziel, cel însetat de răzbunare din perspectivă **Tomb Raider** printr-o lume gotică, păruți capete în stânga și în dreapta în contacte care durează câte o secundă și, în plus, mai aveți de rezolvat câteva mici cuvinte încrucișate. Totul e împachetat

într-o linie cu un story palpitant, care - tipic unei console - se țese foarte des prin secvențe intermediare. Luptele au loc în timp real - fie împotriva adversarilor, fie împotriva nenorociei de cameră, care îți cam taie perspectiva. Dacă l-ați pocnit bine pe unul dintre adversari, acesta cade vlăguit și trebuie să-i dați lovitura decisivă folosindu-vă de arsenalul din dotare. Acest lucru e destul de sângeros și diferă în funcție de arma folosită. La exitus, sufletul dușmanului este elibe-

rat și poate fi consumat pentru regenerarea propriei vieți. Vă dați seama deja că acest Raziel e un tip mai neobișnuit, dar stați puțin: puștiul există în același timp în două lumi diferite și poate să penduleze permanent încoace și încolo. Majoritatea timpului îl petreceți în sfera materială; când apare o ușă zăvorâtă care vă blochează calea treceți în lumea spirituală și gata: blocajul a și dispărut.

OPINII ERDEI JĂCINT



Lara ține-te vârtos!
Raziel e un număr
prea cool pentru tine.

Îngerul răzbunării Raziel e un protagonist pe gustul meu: dur, melancolic posedând un umor sec. Acestuia i se alătură un story plin de atmosferă, un peisaj gotic, vorbire sincron perfectă și mult sânge în pixeli - aici se bucură morbidul fan de horror care zace în mine. Pentru adolescenți se pare că nu e chiar ceea ce trebuie: în ritm de câteva minute trebuie să decapitez, să trag în țepă și să eliberez. Cu toate că **Soul Reaver 2** creează o impresie mai bună decât prima parte din punct de vedere grafic și acustic, se observă o proveniență de consolă. Oricât de bun ar fi controlul și perspectiva camerei pe PlayStation și cu Gamepad-ul, pe atât de slab funcționează acesta cu mouse-ul și cu tastatura. Ocazii în care lovesc în direcția total opusă se adună cu duiumul.

PUNCTAJ SOUL REAVER 2

PRODUCĂTOR Crystal Dynamics
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ
cca. 40 USD

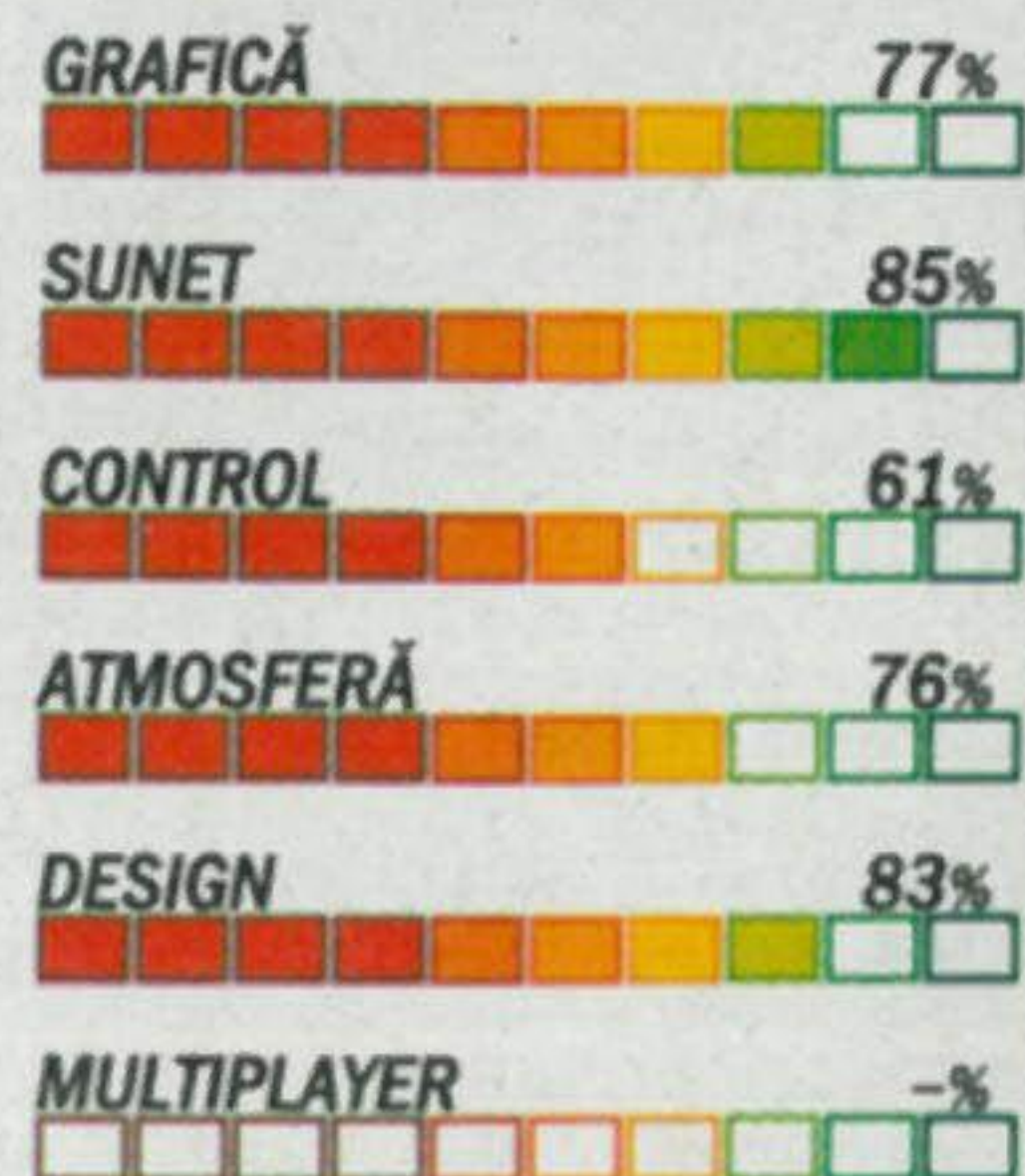
TERMEN
a apărut

NECESAR
Pentium II 450
128 MB RAM
HDD: 850 MB

RECOMANDAT
Pentium III 700
256 MB RAM
HDD: 1.000 MB

SUPORT
OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea -
Internet nelimitat
1 jucător / pachet



80

RECOMANDĂRI ACTUALE

Dark Age of Camelot



Ediția: 01/2002
Producător:
Vivendi-Universal
Preț: cca. 45 USD

De la apariția sa, toată lumea îl preaslăvește. RPG-ul online a cucerit o mare parte din fanii *Everquest* și din fanii *Anarchy Online*, o surpriză extrem de plăcută pentru producători. Beta testele abia s-au terminat, și deja toate exemplarele scoase pe piață au fost vândute. Nici nu e de mirare, deoarece Mythic Entertainment a reușit să îmbine armonios în acest bestseller grafica, sunetele și gameplay-ul, creând astfel o atmosferă caracteristică RPG-urilor de clasă veche. În urma acestui succes, distribuitorul Vivendi Universal s-a hotărât să publice și o versiune singleplayer, a cărei dată de apariție încă nu a fost comunicată.



84

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de aventură ale ultimelor șase numere:

91

Diablo 2 Special Edition (Classics)



Dracul nu vrea să piar(d)ă. Trebuie învățat iarăși și iarăși cine-i stăpânul casei. Iar când crezi că l-ai învins, apare de unde nici nu te-ai aștepta.

Ediția: 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 22 USD

91

Baldur's Gate 2: Thron of Bhaal



Poarta lui Baldur' s-a închis cu acest episod. Protagonistul își găsește liniștea spirituală, după îndelungatele călătorii pline de aventuri.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 22 USD

90

Diablo 2: Lord of Destruction



Asasina împreună cu druidul își fac de cap într-un add-on diabolic. Ceilalți eroi rămân să păzească focul taberei.

Ediția: 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 27 USD

86

Vampire (Classics)



Vampirii de modă veche se adaptează cu ușurință lumii moderne. Ei găsesc un fast-food la orice colț. Protagonistul își caută muza pierdută acum câteva secole.

Ediția: 11/2001 | Monosit | Preț: cca. 13 USD

NOU

84

Dark Age of Camelot



Arthur, Merlin și ceilalți sunt invadați de jucătorii dornici să devină cavaleri în ținuturile mesei rotunde. RPG-ul online s-a vândut deja în peste 100.000 exemplare.

Ediția: 01/2002 | Vivendi Universal | Preț: cca. 40 USD

84

Planescape Torment (Classics)

Best Computers 09/2001 | cca. 9 USD

81

Grim Fandango (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 9 USD

81

The Curse of Monkey Island (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 9 USD

80

Fallout Apocalypse (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 22 USD

80

Indiana Jones Adventure Kit (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 13 USD

79

Anachronox

Monosit 7-8/2001 | cca. 36 USD

78

Arcanum

Vivendi-Universal Int. 09/2001 | cca. 31 USD

74

Wizards & Warriors (Classics)

Best Computers 11/2001 | cca. 13 USD

73

Throne of Darkness

Best Computers 11/2001 | cca. 36 USD

70

Pool of Radiance 2

Ubi Soft 12/2001 | cca. 68 USD

67

Dragon Riders

Ubi Soft 7-8/2001 | cca. 27 USD

66

Jack Orlando Director's Cut (Classics)

Jowood 12/2001 | cca. 11 USD

64

Road to India

Best Computers 10/2001 | cca. 36 USD

61

Gorasul

Jowood 10/2001 | cca. 36 USD

60

Myst 3

Ubi Soft 10/2001 | cca. 40 USD

50

Siege of Avalon

Blackstar Multimedia 7-8/2001 | cca. 13 USD

46

Atlantis 2 (Classics)

Modern Games 10/2001 | cca. 7 USD

42

Atlantis 3

Modern Games 12/2001 | cca. 36 USD

40

Schizm

Best Computers 7-8/2001 | cca. 36 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de aventură ale cititorilor revistei PC Games:

- 1 **Diablo 2 Add-on**
Action-RPG | Vivendi
- 2 **Baldur's Gate 2**
RPG | Virgin Interactive
- 3 **Baldur's Gate 2 Add-on**
RPG | Virgin Interactive
- 4 **Diablo 2**
Action-RPG | Vivendi
- 5 **Icewind Dale**
RPG | Virgin Interactive
- 6 **Final Fantasy**
RPG | Eidos
- 7 **Gothic**
RPG | Shoebox
- 8 **The Curse of Monkey Island**
Adventure | Electronic Arts
- 9 **Atlantis 2**
Adventure | Modern Games
- 10 **Planescape Torment**
RPG | Virgin Interactive

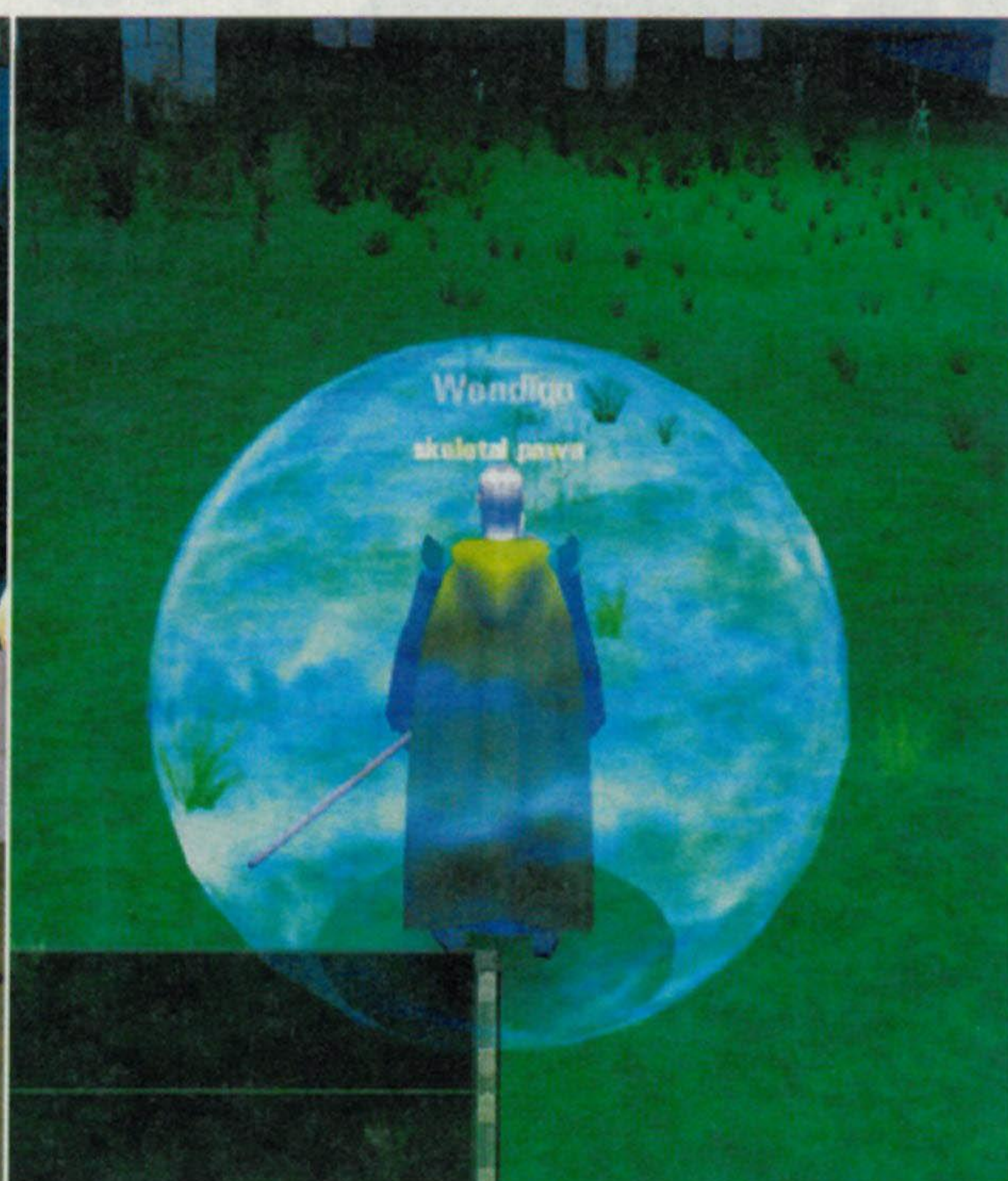


Dark Age of Camelot



VIAȚA LA ORAȘ

Există multe sătulețe cu NPC-urile atât de necesare pentru viață. Acestea vă ajută fiindcă economisesc drumurile interminabile din Everquest.



Tronul acestui gen este luat cu asalt: Everquest primește o lovitură puternică și jucătorii se pregătesc să migreze pe alte tărâmuri.

TICHIA DE NOAPTE Grafica din Dark Age of Camelot este puțin peste medie și doar efectele de lumină și animațiile vrăjilor sunt cu adevărat ieșite din comun.

I-a surprins chiar și pe producătorii de la Mythic: pe parcursul unei săptămâni s-a înregistrat o cifră record - 100.000 de CD-uri vândute și, cu toate că testul Beta din Europa nu s-a desfășurat încă, importatorii europeni abia mai pot să-și tragă sufletul. Fiecare bucată e vândută. **Dark Age of Camelot** a pătruns ca o bombă în comunitatea online a RPG-urilor și nu i se vede amurgul prea curând - deja sunt comandate alte

100.000 de exemplare, dintre care multe sunt ca și vândute. Primii pași făcuți în lumea medievală de către regele Arthur și gașca sa explică în mod clar de ce la fiecare colț vedem alergând pe stradă câte un cumpărător al jocului.

Jocul se încadrează în linia de stil a marilor clasici. Controlul, sistemul de chat și secvențele de luptă sunt aceleași ca în **Everquest**, doar că aici au fost vindecate bolile copilărești ale acestuia. În total aveți la

dispoziție 33 de clase de caractere și 12 rase, jocul desfășurându-se în trei lumi diferite. Aceste tărâmuri nu se diferențiază una de cealaltă doar din punct de vedere grafic. Cine se plictisește de păruiala fără sfârșit a monștrilor își ia pur și simplu o echipă de camarazi și aterizează direct în imperiul adversarului. Diferitele quest-uri și sarcinile generate întâmplător rotunjesc întregul, care pentru viitor, este prevăzut și pentru jucătorii single.

PUNCTAJ DARK AGE OF CAMELOT

PRODUCĂTOR Mythic Ent. **DISTRIBUTOR** Vivendi Universal

PREȚ cca. 40 USD

TERMEN a apărut

NECESAR
Pentium 450
128 MB RAM
HDD: 600 MB

RECOMANDAT
Pentium 700
256 MB RAM
HDD: 600 MB

SUPORT
OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet -
1 jucător / pachet

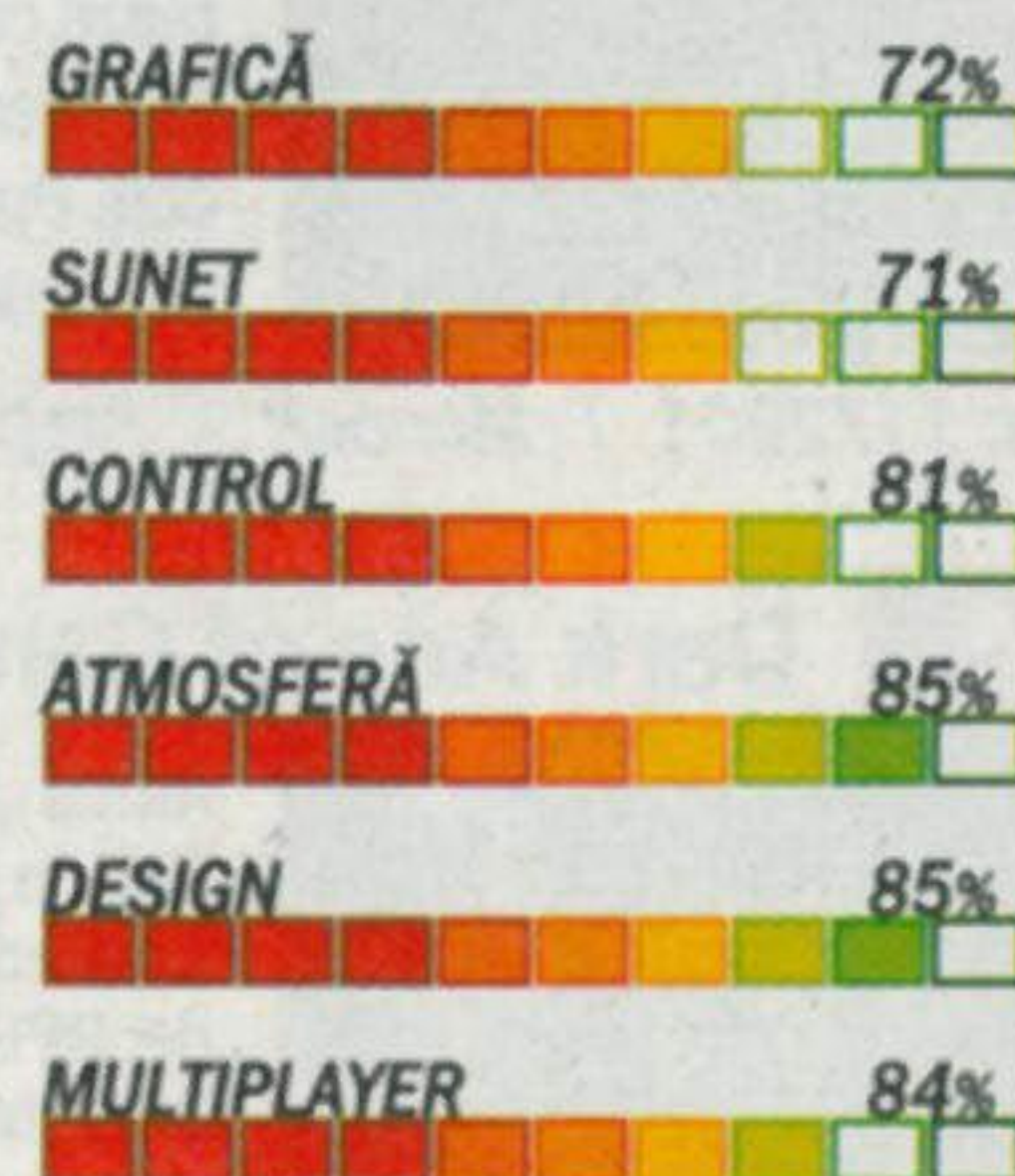
84

OPINII ERDEI JĂCINT



Tematica jocului e excelentă: lume medievală, prințese răpite de zmei, cavaleri nobili, zâne, goblini...

Trebuie să recunosc că sunt extrem de fascinat de această mitologie a cavalerilor Evului Mediu, unde pe prim plan stăteau onoarea și dreptatea. Camelotul, tărâmul mesei rotunde, a fost transpus pe PC folosind rețeta deja încercată și în **Everquest**. Grafica e una obișnuită, sunetele sunt potrivite, gameplay-ul e captivant, dar nimic spectaculos. Totuși, împreună formează un tot unitar care impresionează și pe cel mai înrăit fan de RPG-uri. O posibilitate nouă deosebit de atractivă sunt cele trei lumi paralele, între care jucătorul poate călători după bunul plac. Multitudinea claselor de personaje și a raselor, precum și bătăliile pline de acțiune fac o impresie foarte bună. Aspectul negativ e că jocul a fost proiectat pentru rețelele de Internet din Vest, în concluzie necesită și timpii de acces deveniți standard pe acolo. În orice caz Arthur, cu coechipierii săi precum Gabin, Lancelot sau Merlin au cucerit deja inimile jucătorilor, astfel ei aducând venituri considerabile producătorilor.



RECOMANDĂRI ACTUALE

Rally Championship 2002

Fiți pregătiți să schimbați viteza pentru că se pornește un nou joc de curse off-road, **Rally Championship 2002**. Jocul este ultimul de acest tip în seria **Rally Championship**, și are inovații față de cele precedente, incluzând setarea exactă a motorului, mai mult de 20 de mașini realizate foarte realist și 24 de trasee din toata lumea. "Damage-ul" bolizilor fiind foarte realist, cinci moduri de joc și multiplayer pe Internet.



Ediția: 01/2002
Producător: Ubi Soft
Preț: cca. 40 USD

82

PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de sport ale ultimelor șase numere:

89 NHL 2002



Alături de vânzătorii de Hot-Dog, alune, sucuri și suveniruri, bătăile dintre jucători conferă jocului atmosfera unui adevărat meci de hochei.

Ediția: 11/2001 | Best Computers | Preț: cca. 40 USD

88 FIFA 2002



Antrenorii Europei se ceartă pe tema transferurilor. Cine va fi căpitanul naționalei? Enigmă. Până atunci ne putem distra pe stadioanele virtuale.

Ediția: 12/2001 | Best Computers | Preț: cca. 40 USD

NOU 88 Motorcity Online



Bolizii anilor '60 și '70 gonesc împreună într-un campionat realizat pe străzile Americii. Numai să reziste serverele!

Ediția: 01/2002 | Best Computers | Preț: cca. 48,5 USD

87 Madden NFL 2002



Un simulator de fotbal american, unde jucători cu o greutate de peste 100 de kilograme încearcă să deplaseze balonul în terenul advers.

Ediția: 10/2001 | Best Computers | Preț: cca. 40 USD

87 Grand Prix 3: Saison 2000



Un joc obligatoriu pentru fanii F1. Bolizi realiști, piloți adevărați într-un mediu virtual. Aici poate și Hakkinen să câștige campionatul.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 20 USD

86

Grand Prix 3
Best Computers 09/2001 | 25,5 USD

NOU 82

Rally Championship 2002
Ubi Soft 01/2002 | 40 USD

NOU 82

Moto Racer 3
Best Computers 01/2002 | 40 USD

NOU 82

Tennis Master Series
Best Computers 01/2002 | 33,3 USD

80

Rally Trophy
Jowood 12/2001 | 40 USD

NOU 76

Microsoft Flight Simulator 2002
Microsoft 01/2002 | 48,5 USD

NOU 76

Mat Hoffman's Pro BMX
Activision 01/2002 | 33,3 USD

76

F1 2001
Best Computers 12/2001 | 40 USD

NOU 74

Master Rallye
Best Computers 01/2002 | 40 USD

73

Open Kart
Best Computers 09/2001 | 39,3 USD

NOU 72

RTL Skispringen 2002
Best Computers 01/2002 | cca. 22 USD

70

Tiger Woods PGA Tour 2002 (Classics)
Best Computers 10/2001 | 15 USD

69

Bleifuss (Classics)
Best Computers 10/2001 | 7 USD

69

Train Simulator
Microsoft 09/2001 | 48,5 USD

67

4x4 Evolution (Classics)
Best Computers 7-8/2001 | 25,5 USD

67

Roland Garros 2001
Cryo 7-8/2001 | 43 USD

67

Leadfoot
Best Computers 09/2001 | 22 USD

NOU 64

Supercar Street Challenge
Activision 01/2002 | 33,3 USD

NOU 62

RTL Medikopter 117
Best Computers 01/2002 | cca. 22 USD

61

Fly! 2 (Classics)
Best Computers 09/2001 | 33,3 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- ▲ 1 **FIFA 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- ▲ 2 **NHL 2002**
Simulator de hochei | EA Sports
- ▼ 3 **FIFA 2001**
Simulator de fotbal | EA Sports
- ▼ 4 **Colin McRae Rally 2.0**
Simulator de rally | Codemasters
- ▲ 5 **Grand Prix 3**
Simulator de F1 | Infogrames
- ▼ 6 **Need for Speed: Porsche**
Curse | EA Games
- NOU 7 **F1 2001**
Simulator de F1 | EA Sports
- ▼ 8 **F1 Racing Championship**
Simulator de F1 | Ubi Soft
- 9 **NBA Live 2001**
Simulator de baschet | EA Sports
- ▼ 10 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
Fun-Sport | Activision



Rally Championship 2002

La doar o lună
de la apariția lui
Rally Trophy
**un nou challenger pentru
Colin McRae 2.**

Se pare că,
de această dată,
vechiul gen va fi
spulberat de o
porție serioasă
de realism.

Colin McRae 2 e, de departe, simulatorul perfect de raliu, bazându-se pe combinația dintre traseele bine construite și plăcerea de a conduce, căreia i se adaugă acțiunea. Se pare, însă, că la vârsta fragedă de 12 luni acesta... a îmbătrânit și e vremea pentru o schimbare. Și, dacă vreunui joc îi reușește acest lucru, atunci nu poate fi vorba decât de Rally Championship 2002. Grație tradiției îndelungate a acestei serii (Rally Racing '97, International Rally Championship, Rally Championship Edition 2000), producătorii se pot mândri cu șapte ani de experiență și, astfel, pot simula în mod corespunzător, trasee realiste și, totodată, autovehicule.

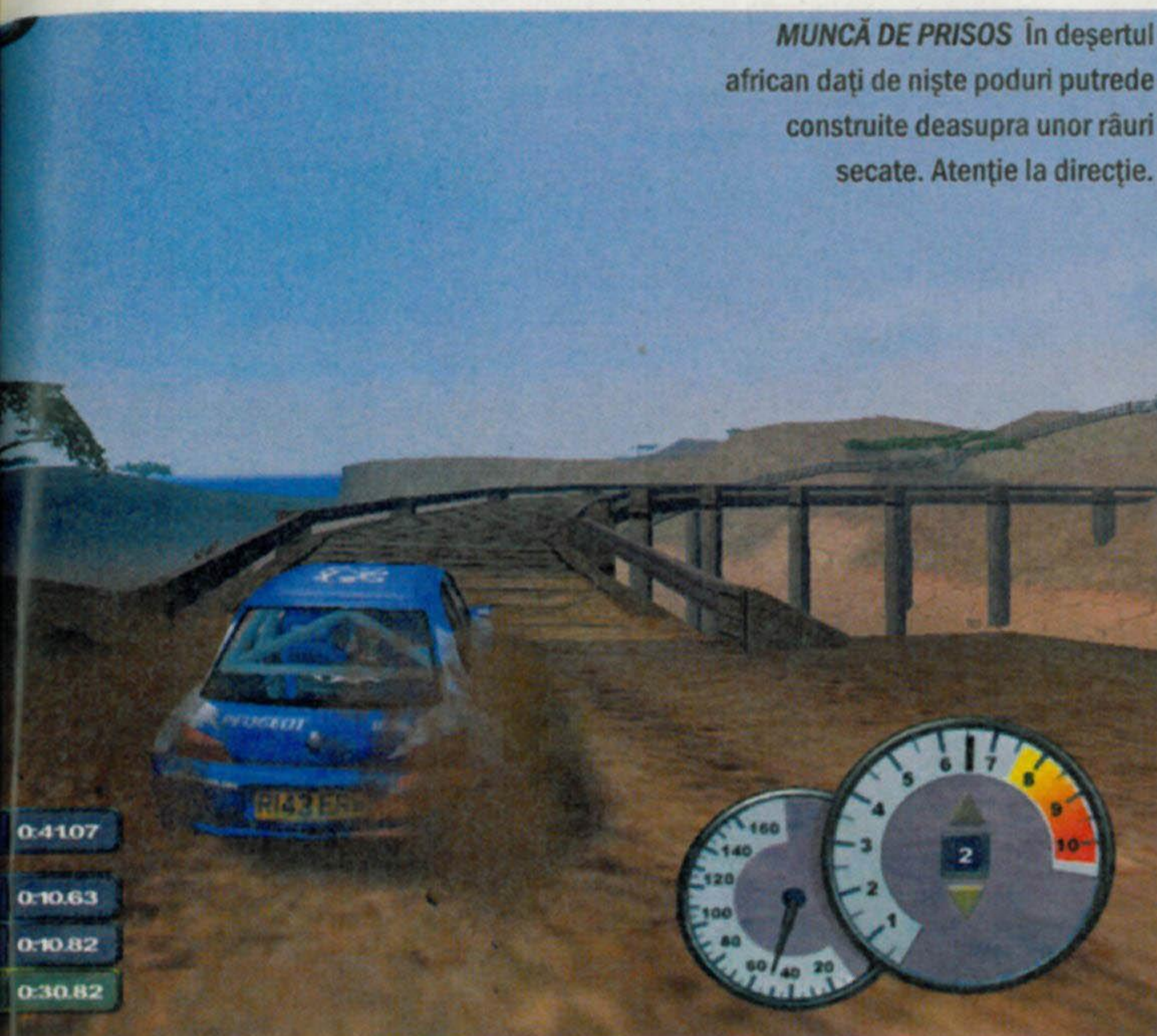
În acest sens, chiar că au reușit: pisteau au acum o lățime realistă, sunt înconjurate de arbori, tufe și roci, cer totul - atât de la șofer, cât și de la autoturism - și oferă chiar unele alternative de scurtare a traseului. La fel de reușite sunt autovehiculele. Sunt simulate mașinile

oficiale ale sezonului raliului 2001 care, din punct de vedere grafic, arată identic cu modelele reale. Bolizii impresionează și din perspectiva șoferului - în orice caz, mașini mai realiste nu s-au putut vedea până acum pe monitoare! La viteze mari, autovehiculele stau bine pe pistă datorită spoilerelor, care se lipesc de sol precum adezivii și, chiar și într-un tempo normal, nu veți derapa în mod exagerat, respectiv nu vă veți da peste cap ca în alte simulatoare. Din păcate, acesta este, în același timp, și punctul slab al lui Rally Championship 2002: mai ales dacă vă serviți de tastatură pentru controlul autovehiculelor, e cu mult mai rapid și mai simplu să fentați curba, în loc să o parcurgeți în întregime. În cazul normal e necesar să te folosești de frâna de mână, aici pierzi însă mult din viteză și nu înseamnă că poți controla driftul neapărat în curbă. În tabelul extra ni se descrie cum putem degusta spectaculozitatea jocului.

Ca în toate cazurile, și Rally Championship 2002 oferă un

campionat care se compune din mai multe raliuri individuale și care aduc cu sine o mulțime de teste ale valorii șoferului. Cele șase raliuri, cu câte circa patru până la zece kilometri de teste pe nisip, pe gheață și pe asfalt oferă tot ce-și dorește o inimă de șofer. Cum era normal, jocul posedă modul Arcade - cu toate că, aici, nu concuți împotriva altor mașini, ci doar contra timp. Nu veți avea timp de respiro căci, o dată ajuns ceasul la zero, cursa e terminată. Cine nu conduce optim în acest caz trebuie să reia de fiecare dată traseul de la capăt.

Prin modul Challenge, Rally Championship 2002 se dovedește a fi un mod autentic de carieră. Cu cei 100.000 de mii de mărci se poate achiziționa, la început, un autovehicul nemodificat din clasa 1.600 cmc iar, în funcție de clasările ulterioare, se pot aduna bani pentru finanțarea modificărilor. În acest mod ajungeți cândva să vă permiteți bolizi de 300 de cai putere, cu care aveți șanse reale de a câștiga campionatul.



MUNCĂ DE PRISOS În deșertul african dați de niște poduri putrede construite deasupra unor râuri secate. Atenție la direcție.



TASTAȚI ÎNAINTE Puținele momente de conducere pe timp de noapte sunt greu de câștigat cu toată frumusețea lor oferită de iluminarea farurilor.

Co-pilot mai bun

Cine nu s-a enervat până acum pe sfaturile nepotrivite ale co-pilotului? Rally Championship 2002 pune punct acestui coșmar.

JOC DE CUBURI Fiecare căsuță corespunde unei fraze a co-pilotului. Distanța corespunzătoare dintre obiecte trebuie găsită.



Pe pistă, sub razele soarelui, într-un tempo de 200 Km/h.

Numaidecât traseul dispare într-un grup de munți - amenințând cu stânci periculoase, de care te poți lovi ca de un perete. Doar câteva secunde înainte de coliziune, co-pilotul atenționează: "UN neașteptat 90 de grade la dreapta!". Normal că e prea târziu. Rally Championship 2002 e la fel ca oricare alt simulator de raliuri presărat cu astfel de inexactități.

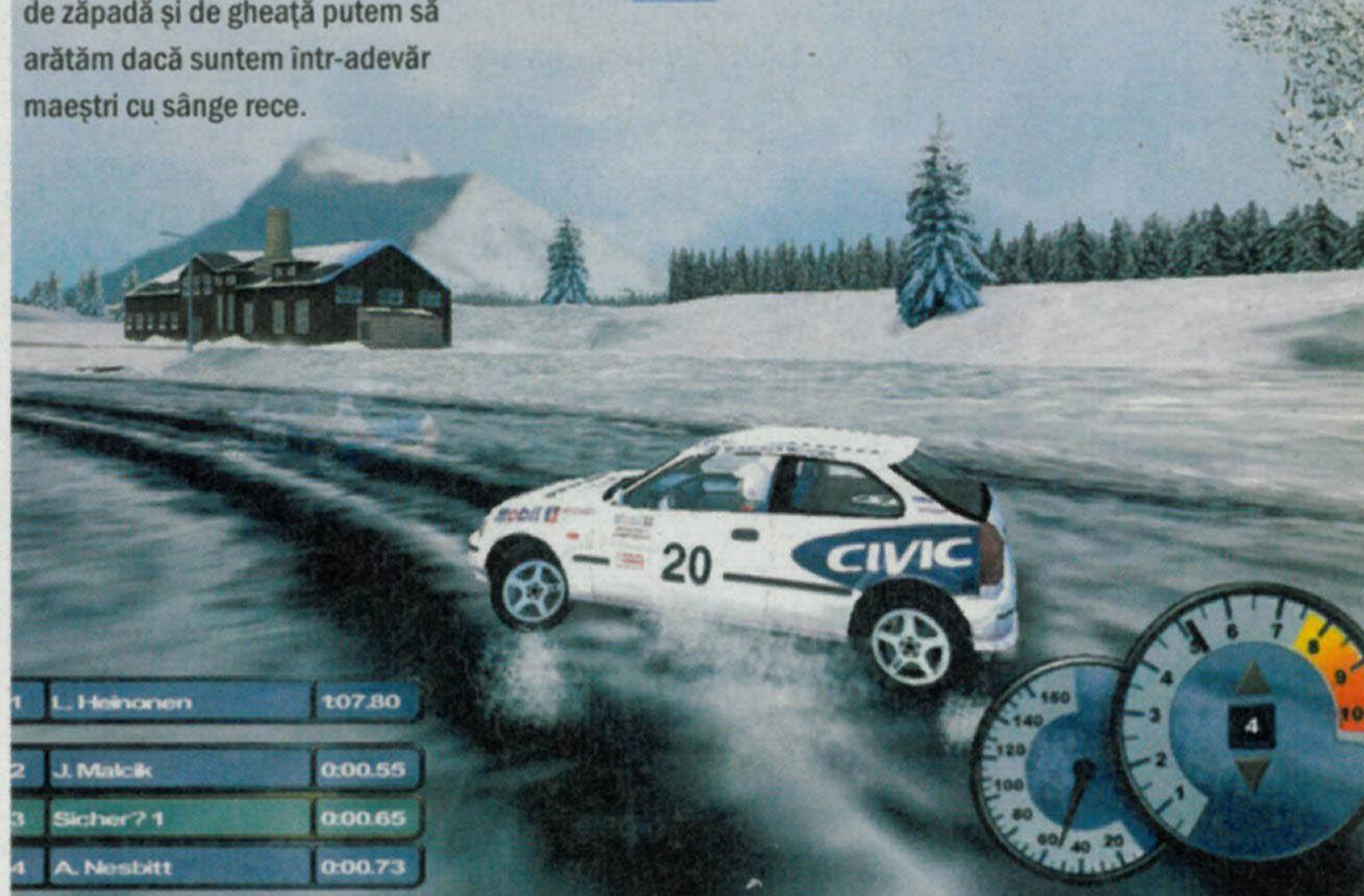
Așa numita "Carte de Rugăciuni" - (Route - Book) este acel ghid care cuprinde intersecțiile, zonele periculoase sau în care sunt introduse și marcate locurile unde sunt curbe - poate fi editată. Așa se poate stabili care să fie locul în care co-pilotul să înceapă să anunțe apariția vreunei curbe. Formulele de text de genul "imprevizibil" sau "nu tăia curba" dau posibilitatea unor variații, însă textele libere nu sunt posibile.



SĂ-I ZICEM "ZBORUL ORBULUI"

Cele două perspective Cockpit oferă o vedere bună încât aproape că te simți la volanul unei mașini adevărate.

PATINAJ ARTISTIC Pe pistele acoperite de zăpadă și de gheață putem să arătăm dacă suntem într-adevăr maeștri cu sânge rece.



PE MARGINEA HĂULUI

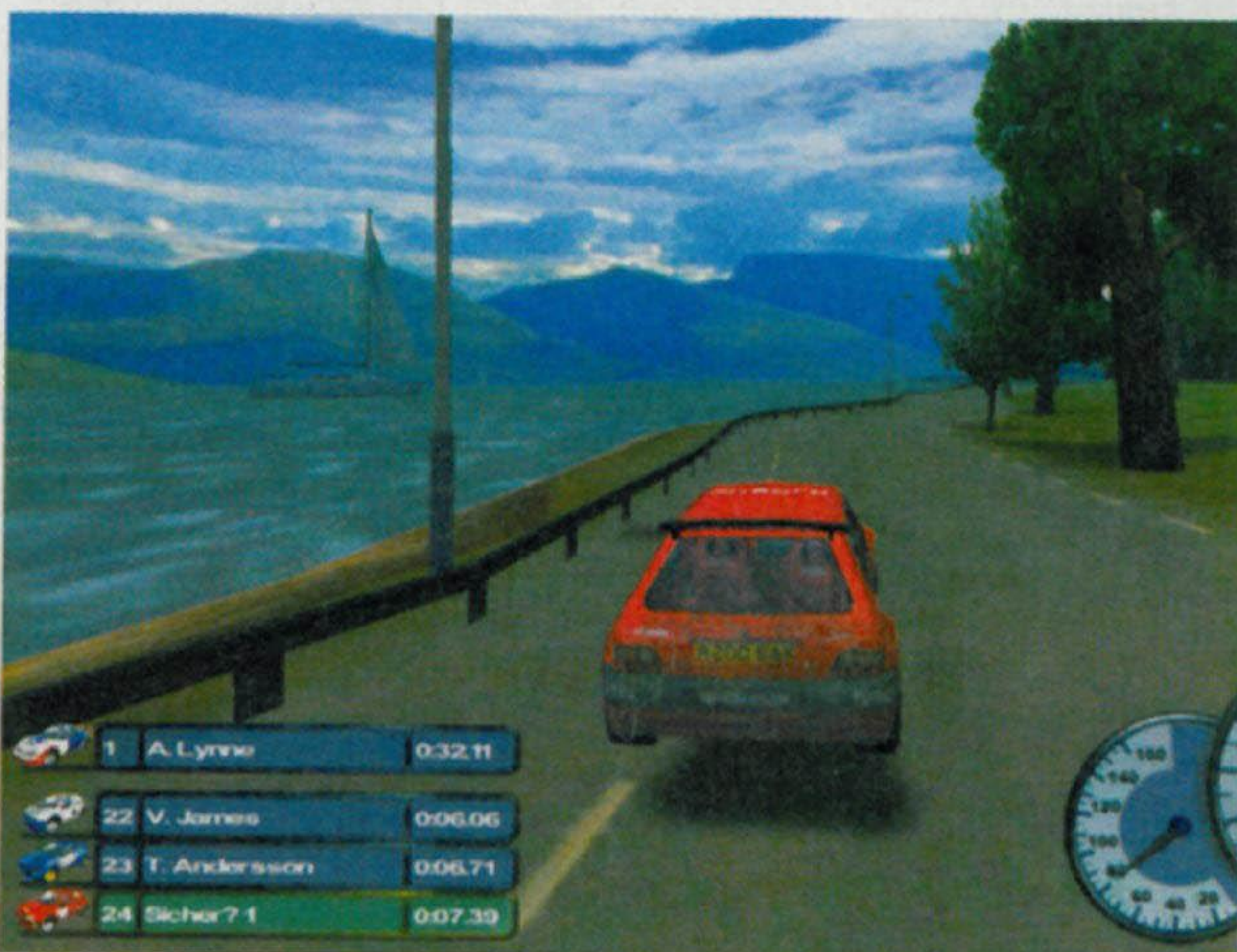
În Nevada și chiar și pe alte porțiuni de traseu se rulează în tempo de 200 cot la cot cu... prăpastia.



Deoarece traseele sunt pline de surprize gen curbe și alte minuni, co-pilotul este, într-adevăr, cel mai bun tovarăș de drum. Atenție, însă: în Rally Championship 2002 puteți ajunge rapid în ipostaza de a-l urî pe co-pilot, deoarece nu rareori avertismentele vin abia după ce s-a produs coliziunea. Se pare că textele sunt citite rând pe rând - indiferent de viteza și importanța anunțului. Această așa zisă "hibă" poate fi prevenită doar prin alcătuirea propriei "Cărți de Rugăciuni" (vezi tabelul extra) și numai dacă învățați să nu băgați în seamă avertismentele pentru curbele fără mare importanță. Astfel, co-pilotul renunță la comentariile asupra comportamentului în șofat și nu mai dă din gură nici chiar în cazul accidentelor grave. În comparație cu multe alte jocuri de raliu, Rally Championship, e din acest punct de vedere, teribil de steril. În mod nefericit s-a

încercat realizarea tensiunii pentru raliurile individuale și pentru campionat. După fiecare al doilea test de evaluare, autovehiculul poate fi reparat. Acesta este însă și singurul moment în care jocul poate fi salvat. Și asta n-ar fi atât de rău; în legătură cu faptul că o cursă începută nu poate fi restartată, poate duce la pierderea motivației față de joc. O singură greșală capitală îl trimite pe șofer destul de departe înapoi, ceea ce face, la urma-urmei, imposibilă clasarea pe un loc mai bun în clasamentul final al campionatului.

Din punct de vedere tehnic, Rally Championship 2002 face o impresie foarte bună. Controlul e foarte direct și precis, atât cu tastatura cât și cu joystick-ul, grafica creează un sentiment autentic pentru viteză, bazându-se pe camerele de luat vederi poziționate corespunzător, iar sunetul scos de motoare te îndeamnă, parcă, să conduci mai departe.



LUPUL ÎN BLANĂ DE OAI Chiar și un Citroen Saxo poate deveni o mașină demnă de atenție.

TESTCENTER

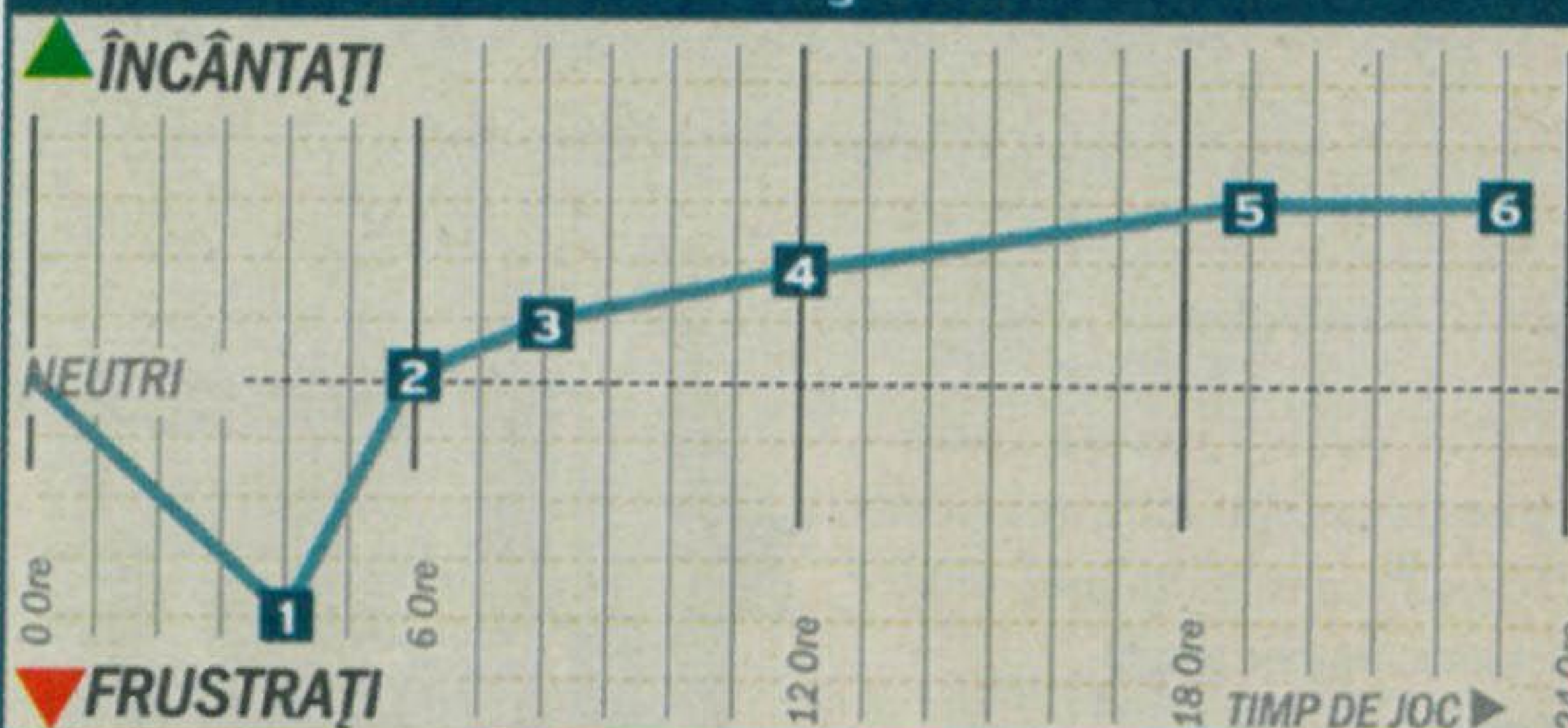


- patru moduri de joc
- șase campionate a câte 4 etape (Scoția, Manx, Țara Galilor, USA, Kenia, Arkitis)
- trei autovehicule de 1.600 cmc
- patru autovehicule de 1.600 cmc modificate
- șase autovehicule de 1.600 cmc
- 11 autovehicule de WRC
- trei autovehicule clasice
- prezentarea realistă a avariilor
- ligi online și cupe

CIFRE & DATE

Gen:	Simulator de raliu
Jocuri asemănătoare:	Colin McRae 2.0, Rally Trophy
Producător:	Warthog
Alte jocuri ale aceluiași prod.:	Starlancer, Asterix
Publisher:	Ubi Soft
Site-ul oficial:	www.rallychampionship2002.com
Site-ul oficial al publisherului:	www.ubisoft.com
Site-ul oficial al producătorului:	www.warthog.co.uk
Cel mai bun fansite:	www.sportplanet.com/games/2776.shtml
Recomandarea de vârstă:	fără limită de vârstă
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 40 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durata medie de joc:	40 ore

CURBA MOTIVAȚIEI



OPINII

DOREL PUCHIANU jr

BOGDAN GAVRA



Atmosfera și imaginile din fiecare traseu îți distrag atenția de la condus, nemaiputând să te concentrezi asupra bolidului. Lipsește doar mirosul de cauciucuri și discuri de frână încinse, ca jocul să devină o realitate pură. Controlul nu este chiar atât de precis, dar trebuie să conduci câteva circuite ca să te poți obișnuir cu fiecare bolid. Sunetul nu te zgărie la urechi ca în alte raliuri, lăsându-te să conduci lejer chiar dacă schimbi vitezele la turajii foarte mari. Trebuie acordată o mare atenție curbilor, care dau impresia că

În postura de fan al raliurilor mă aflu prins parcă în clește. Abia apare simulatorul de oldtimere de la Jowood că nu trece bine o lună și cei de la Ubi Soft ne trântesc de toți pereții aruncându-ne la bătaie un Rally Championship 2002. Ar fi ele identice din punct de vedere grafic și tactic, însă experiența trăită atunci când te afli la volan e

Acolo unde punctează Rally Trophy, Rally Championship îmi face urechile să zbârnăie.

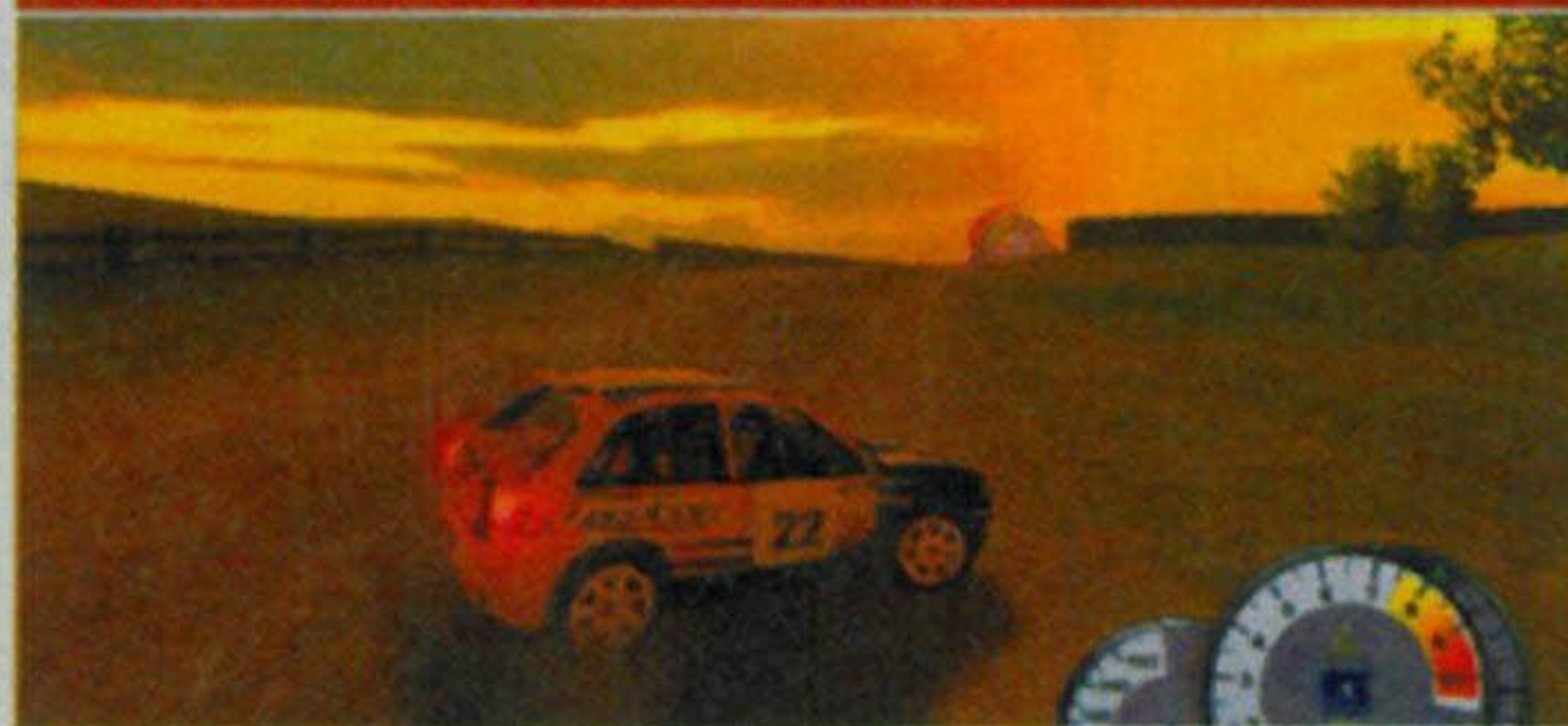
Grafica bine definită din Rally Championship 2002 face ca suspensiile mașinilor să fie văzute la datorie în diferitele ipostaze de pe circuit.

pot fi luate cu orice viteză, frânarea jucând astfel un rol foarte important pentru a nu ieși la un picnic pe marginea drumului. Controlul foarte sensibil al bolidului nu creează siguranță pe traseu, fiind destul de ușor să derapezi chiar și în linie dreaptă.

cu totul și cu totul diferită. Pe de o parte, mă supără Jowood cu automobile grele și slab motorizate, pe de alta vine Ubi Soft și-ți plasează niște modele demne de toată stima, care-ți fac, pur și simplu, chef să gonești. Și acolo unde Rally Trophy punctează cu automobile exotice, Rally Championship mă asurzește cu gălăgia motoarelor. Îi dau avantaj lui Rally Championship 2002, pentru că prefer să intru în șanț din cauza vitezei, decât din cauza regulilor de circulație. Pauza de masă însă îi aparține lui Rally Trophy în al cărui mod Arcade îmi văd adversarul și-l pot totodată îndepărta de pe pistă după bunul plac.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



LEGENDĂ: ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

Rally Championship 2002 rulează la nivelul de rezoluție mică a detaliului și pe sisteme mai slabe. Ca să nu aveți parte de imagini sacadate în cazul activării detaliului maxim, calculatorul trebuie dotat cu o placă video GeForce. În plus, memoria joacă un rol important. Cu cât mai multă memorie liberă pe platine, cu atât mai scurte sunt duratele de încărcare și traseele par mai realiste. Limita durerii: PII 400, RivaTNT2, 64 MB RAM.

PII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
-------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	-------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Chiar și după un antrenament îndelungat nu se văd succese notabile. Traseele sunt imprevizibile, co-pilotul nedemn de luat în seamă, autovehiculele par greu de condus, iar șoferul e pur și simplu incapabil.



2 În căutarea motivației ne lovim de modul Arcade. Aici, deseori nu vedem nici măcar finalul unei etape, astfel că, presați de timp nu ne mai face nici o plăcere.



3 În fine o etapă parcursă în timp acceptabil. Atâta vreme cât acest lucru reușește și în celelalte 23 etape, campionatul poate să înceapă.



4 Țelul e calea străbătută. Nu șofatul face plăcere, ci cunoașterea traseelor și a autovehiculelor conduse. Co-piloții molâi rămân în continuare supărători.



5 La capătul unor ore de muncă s-a trecut de trasee cu ajutorul atenționărilor față de imprevizibil. Rezultatul: în fine, timp bun!



6 Și succesele se stabilizează foarte încet. La fel ca înainte, e vorba de o muncă plină de sudoare dar, în orice caz, totul merge bine înainte.

ÎN COMPARAȚIE

	Rally Trophy	Colin McRae 2	Rally Championship 2002	Pro & Contra
GRAFICĂ	81	82	81	+ trasee create frumos, pline de peisaje schimbătoare + efecte minunate de particule + texturi realiste ale autovehiculelor - Prea puține efecte de lumină - Cerințe mari de hardware
Bogăția detaliilor lumii prezentate	80	82	84	
Bogăția detaliilor obiectelor	75	82	77	
Diversitatea lumii virtuale	75	75	70	
Animatia obiectelor	67	70	70	
Efecte	83	75	73	
SUNET	68	69	65	+ muzică agresivă, nederanjantă în surdină - Zgomote realiste ale motoarelor, însă prea puțin incitante - Co-pilot la obiect fără comentarii
Muzică	33	40	40	
Efecte sonore	84	86	86	
Voci și comentarii	87	80	65	
CONTROL	78	87	82	+ autovehiculele stau bine pe pistă - Driftul controlat iese doar foarte greu - Co-pilotul anunță curbele prea târziu - Meniuri bune, care necesită obișnuință
Navigare, control confortabil	85	85	80	
Precizia controlului	70	91	80	
Panoramă, perspectivă asupra hărții	78	84	85	
ATMOSFERĂ	68	71	68	+ sentiment credibil la șofat - Modele care oferă prea puțină plăcere în joc - Modul de carieră nu e transparent
Tensiune, surprize	74	78	74	
Realism	87	94	92	
Story, dialoguri, comentarii	28	25	25	
Înscenări	84	88	80	
DESIGNUL JOCULUI	78	75	70	+ simulare bună a autovehiculelor reale - Nu are tutorial - Timp prea scurt în modul Arcade - Lipsesc posibilitatea întrecerii cu adversarii controlați de PC - Gradul de dificultate în mare prea dificil se modifică mereu
Complexitate	72	61	60	
Gradul de adaptabilitate al începătorilor	81	69	73	
Adaptare la gradul de dificultate	84	86	67	
A.I.	70	70	0	
Inovativitate, originalitate	30	5	10	
MODUL MULTIPLAYER	60	50	50	- Cele mai multe trasee te împiedică să faci depășiri - Cerințe foarte mari de hardware
Schimbări în modul multiplayer	80	80	82	
Interactivitatea cu ceilalți jucători	25	0	25	
Posibilități de joc multi	75	70	70	

LEGENDĂ

Mai slab decât jocurile luate în comparație

Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ RALLY CHAMPIONSHIP 2002

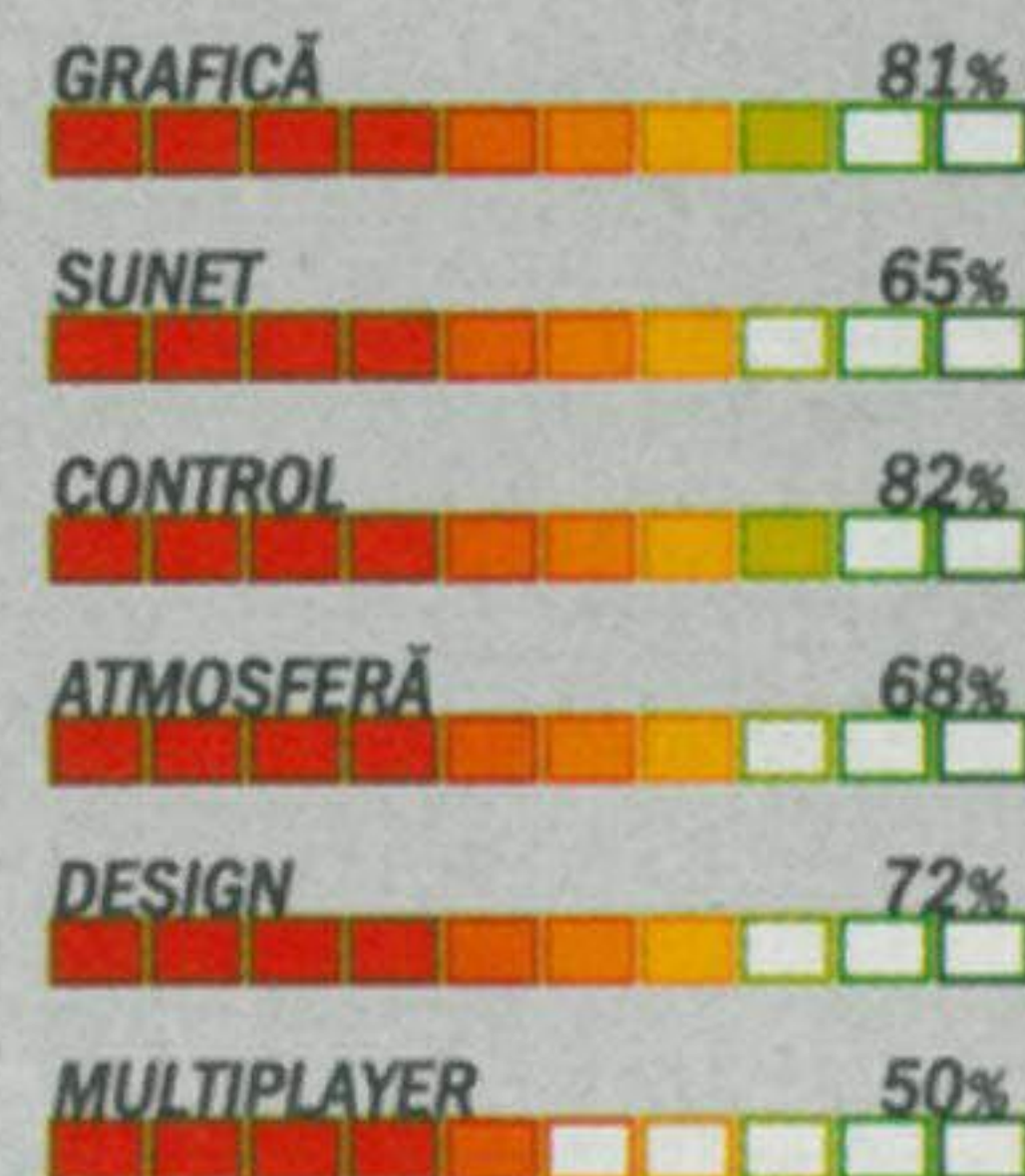
PRODUCĂTOR: Warthog
DISTRIBUTOR: Ubi Soft

PREȚ: cca. 40 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 692 MB
RECOMANDAT: Pentium 4 850
256 MB RAM
HDD: 692 MB

SUPORT: OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1
Internet 8
1 jucător / pachet



82



Motor City Online

Cu pedala în podea, înainte spre victorie: Motor City Online oferă o mulțime de funcții și opțiuni convingând cu cel mai important argument: experiența incredibil de motivantă petrecută atunci când stai la volan.

HOTĂRĂTOR Cine iese primul de la linia de start a făcut deja un pas important spre victorie.



MERITĂ PRIVIT Idilicul oraș tipic american cu biserici și stații de combustibil, a folosit drept inspirație pentru designul traseelor.



Un vis devine realitate: în **Motor City Online** vă puteți alina una din părțile delicate ale corpului așezându-vă pe scaunele moi din piele ale limuzinelor americane, arătând întregii lumi cine e cel mai bun. În acest joc pur online, măsurarea forțelor ocupă doar o părticică infimă, căci de fapt e vorba de capodoperele industriei americane de automobile între anii '30 și '70. La începutul carierei vă stabiliți profilul de personalitate, alegând de la Cheerleader până la super cool-ul James-Dean. Apoi vă alegeți prima mașină: găsiți clasicul Chevrolet Bel-Air 1957 sau vă desfățați cu Fairlane și Ranchero, două modele de la FORD (ambele construite în 1957). Toți trei candidații au cam aceleași caracteristici și se diferențiază doar vag în ceea ce privește capacitatea și fiabilitatea - multe lucruri sunt o chestie de gust în **Motor City Online**.

Motor City Online este controlat printr-o interfață cu o multitudine de opțiuni care este construită asemănător unui site web și care indică în mod standard cele

mai importante date (nivel, nivelul contului etc). Prin meniuri și link-uri ajungeți la anumite funcții, fie că pătrundeți în zona unui dealer de automobile, fie în garajul dumneavoastră, în turnee sau în curse. Și veți dori acest lucru foarte repede, fiindcă nu e necesar să fiți proprietarul unei super mașini pentru a sărbători primul succes. Cursele se desfășoară pe străzi, în cerc sau puteți lua parte la curse de tip dragster, ori la cele deschise. De fapt, **Motor City Online** face o diferențiere între evenimente regulate sau sponsorizate. La cele din urmă nu veți apăsa voi pedala de accelerație, ci vă alegeți un favorit dintr-o listă. Mașinile oferite în acea listă diferă mult de cele cunoscute și trebuie aleasă mașina corespunzătoare traseului de urmat. Pentru acest lucru sunt necesare cursele de testare, care sunt orice numai pierdere de vreme nu: în primul rând învățați fiecare colțișor al traseului, căpătați parai și puncte de experiență în cazul în care nu depășiți limita de timp. Asemănător unui RPG online, cu fiecare nivel vă

dezvoltați și ajungeți în mod regulat la un rang superior (newbie, amator, etc). Pe lângă profiturile pe care le încasați în urma curselor intrați săptămânal în posesia unui salariu, care e tot mai mare în funcție de nivel. Un alt efect suplimentar: la fiecare al cincilea nivel, traseele se reînnoiesc, devin mai complicate, iar autovehiculele își măresc gama. Cu banii câștigați puteți face câte ceva: în primă fază investiți banii pentru îmbunătățirea propriului autovehicul. Și din acest punct de vedere, **Motor City Online** oferă cam tot ce vă dorește inima. Filtre de aer, suspensii, plăcuțe de frână, blocuri motor, claxoane sau vopsele pentru lăcuit în diferite variațiuni, aproape un imens joc puzzle din care să se



sau au câteva curbe care nu sunt deloc dificile. În duelurile tip dragster e vorba doar de accelerarea rapidă, însă acestea nu sunt îndrăgite din cauza premiilor prea mici și

cereale, podurile de lemn și terenurile de golf, iar pietonii mai sar panicați în lături când mai treceți peste o zonă pietonală. Comportamentul la volan este un amestec reușit din simulator și arcade fiindcă deja modul cruising face o deosebită plăcere. În plus, radioul din mașină ne dă posibilitatea să ascultăm piese din fiecare epocă și perioadă din care provine autovehiculul. În orice caz, **Motor City Online** merită prețul de 9,99 de dolari americani pe lună (după 30 de zile de testare gratuită), cu atât mai mult cu cât sunt anunțate și planificate evenimente regulate și suplimentări. E bine de știut că din cauza serverului american este necesară o conexiune rapidă la Internet (cel puțin ISDN). suplimentări. E bine de știut că din cauza serverului american este necesară o conexiune rapidă la Internet (cel puțin ISDN).

AVANPREMIERĂ Înainte să introduceți mâța în sac, puteți observa noul lac în acțiune.

Designul traseelor a reușit foarte bine tocmai în cazul **pistelor dificile** și oferă multe imagini.

construiesc mașina de vis.

Inima lui **Motor City Online** este alcătuită din cursele împotriva altor concurenți umani. Într-un lobby ne așteaptă o listă cu toate evenimentele care au loc, inclusiv cu indicații asupra potențialilor adversari care pot apărea. Așa că, fie luați parte la curse organizate pentru a vă măsura cu alți concurenți, fie organizați chiar voi o asemenea cursă. Pentru început se recomandă cursele tip rundă, deoarece primele trasee sunt pur și simplu ovale

a punctelor prea puține care pot fi acumulate. Foarte îndrăgite sunt cursele stradale. De regulă veți conduce din centrul orașului către exterior mergând pe la țară, de unde trebuie să reveniți la start. Designul traseelor e reușit mai ales la pistele dificile. În multe locuri, producătorii au plasat variante de scurtături și au creat un ambient foarte plăcut. Idilicul orașel american cu stații de combustibil, cu săli de bowling și o bisericuță contrastează cu câmpurile de

OPINII DOREL PUCHIANU jr.



Concursul cu adversarii umani este motivant și te face chiar dependent - nu e o treabă pentru cei cu nervii slabi.

"Da' nu se poate! De unde scoateți timpii ăștia?" Această întrebare o să v-o puneți des atunci când veți juca **Motor City Online** și veți lua în vizor realizarea recordului pe trasee. Și veți simți din plin această motivație, acea mândrie de a conduce tot mai bine și de a fi tot mai rapid. Deseori îi vei auzi pe colegi spunând "ia lasă-mă și pe mine să conduc cu viteză!". În cele mai simple curse sunt de parcurs doar patru ovaluri plicticoase. Pe lângă diferitele autovehicule și posibilități de dotare a propriului autovehicul e vorba aici de concursul cu ceilalți adversari umani care parcă te obligă să joci mai departe. Și ce e bun în asta: trebuie să știi și poți ajungi să știi întotdeauna care este locul sau momentul în care ai pierdut vremea. Sistemul de nivele este drăguț însă în timp ce te afli pe traseu acest lucru nu prea contează: conduci pentru că-ți face plăcere, dezvoltarea se produce în mod automat. Cei care îndrăgesc jocurile de curse și au parte de o conexiune rapidă la Internet (offline nu se poate juca) nu trebuie să piardă în nici un caz **Motor City Online**!

PUNCTAJ MOTOR CITY ONLINE

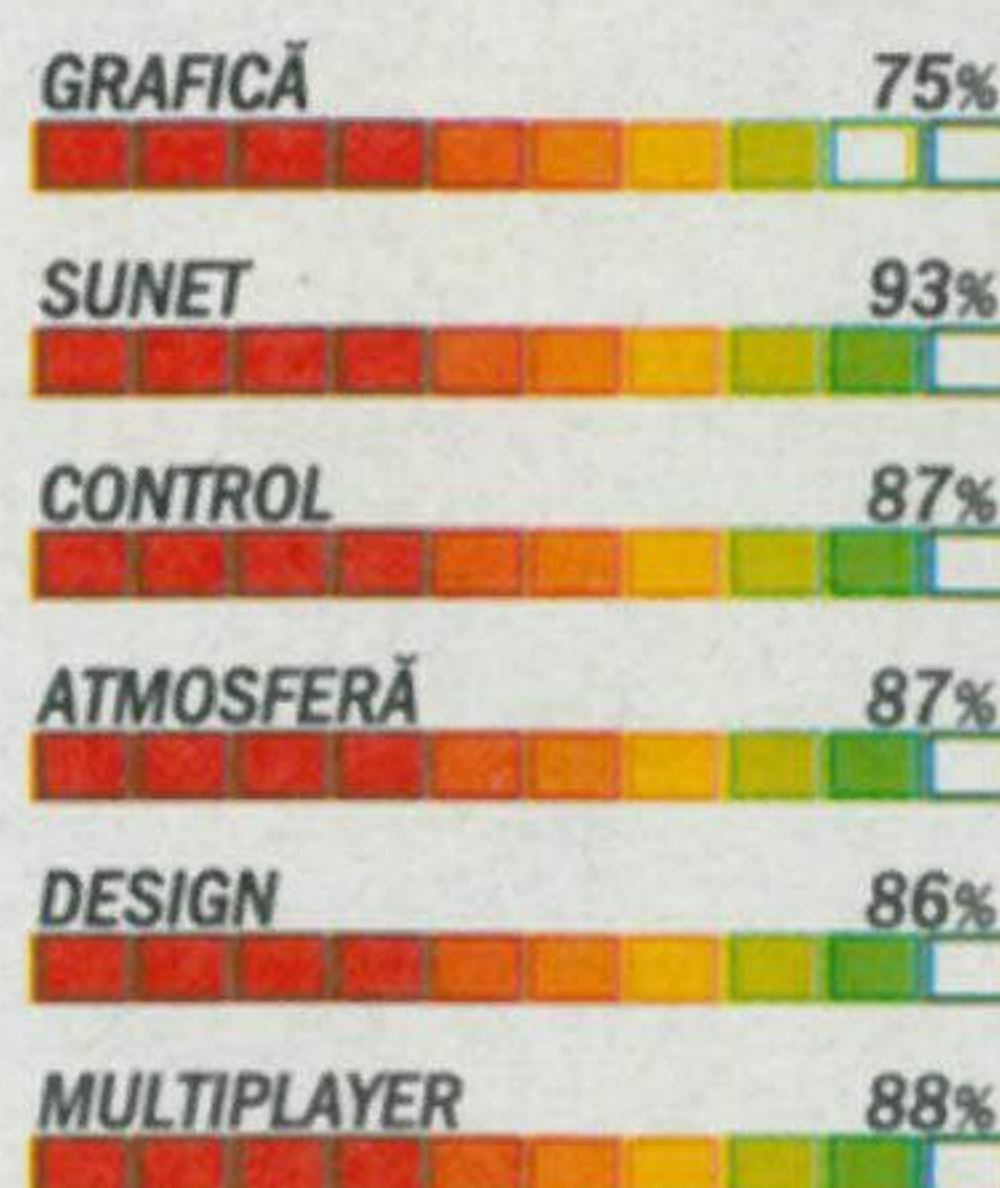
PRODUCĂTOR: EAGames.com
DISTRIBUTOR: Best Computers

PREȚ: cca. 54 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: Pentium II 350, 64 MB RAM, HDD: 800 MB
RECOMANDAT: Pentium III 800, 256 MB RAM, HDD: 800 MB

SUPORT: OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1, Rețea - Internet - 1 jucător / pachet



88

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Iată-ne din nou în plină Germanie, într-un castel teuton, în care ajungem prizonieri, destinați unor experimente nefaste și deloc sănătoase pentru viitorul nostru pe lumea asta. Poate un agent cum este energicul Blazkowich (musculosul nostru alter-ego) să fie ucis înainte să înceapă prima misiune? Evident, nu, și așa ne regăsim într-o celulă cu gardianul ucis cu cel mai clasic și improbabil accesoriu hollywoodian, dotați doar cu un cuțit și un pistol mizerabil. Sarcina noastră, în afară de cea de a supraviețui, va fi să punem bețe în roate mașinii de război naziste, lovind inamicul cu toate mijloacele și pe toate fronturile. Good luck and return in one piece!

CERINȚE SISTEM

Necesar: P III 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D, Open GL



BATTLE REALMS

Battle Realms este un joc de strategie în timp real, în 3D, care își propune să aducă o serie de noutăți genului RTS. Samurai puternici și bravi călugări duc lupte crâncene împotriva barbarilor, unor puternici magicieni și ninja ucigași. Într-o lume plină de magie și lupte jocul se concentrează asupra esenței: câmpul deătălie.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 400 MHz, 64 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

MEDAL OF HONOR

Al Doilea Război Mondial revine în scenă în Medal of Honor Allied Assault, shooter tactic 3D. Plasat între 1942 și 1945, jocul ne oferă misiuni bazate sau inspirate după evenimente reale, de la asaltul de pe Omaha Beach la capturarea podului Ludendorff din Remagen. Intrăm în joc sub epoleții lui Mike Powell, locotenent primul batalion Ranger american. Vom fi transferați în Europa, unde vom avea misiuni aproape sinucigașe de sabotaj, adunare de informații și eliminare de adversari, în fine, clasicele "wet works".

CERINȚE SISTEM

Necesar: P III 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D



DEMOS

Return to Castle Wolfenstein
Medal of Honor
Battle Realms
Etherlords
Operation Flashpoint multiplayer
Secret Service
Trainz
Rune Sword 2
Serious Sam
Strife Shadow
Takeda
Sim Golf

HARDWARE

Asus V3 V6 V7 V8 ver.12.90
Cacheman 5
H2tool 1.4
Nvidia Detonator 12.41
Power Strip 3.01
PS2 Rate
TV tool 5.02
Voodoo 3, 4, 5 omega driver
Voodoo 3, 1.07.00
Voodoo 4, 5 1.04.01

PATCHES

Aliens vs. Predator 2
Medal of Honor The Hunt
Star Fleet Command 2
Takeda
Commandos 2... și multe altele

TOOLS

3D Mark 2001
3D Mark 2000
AntiVirus eXpert Professional 6.1
Acorbat Reader 5.0
Nescape ver. 6.2
ICQ 2001b
Gozilla 4.0
Directx 8.1
DivX 4.01 Bundle
F-prot antivirus 3.11a versiune trial
Winamp 2.77 Full
Winzip 8.0

VIDEOS

Return to Castle Wolfenstein
Soldier of Fortune 2
C&C Renegade
Mafia
Operation Flashpoint
Serious Sam The Second Encounter
Unreal 2 Event
Warrior Kings

SPECIALS

Wallpapers
Screensavers
Etherlords Bonus Map... și multe altele

Cititorii întreabă, PC Games răspunde

PC Games - Cum vă place!

Numele meu este bolo (cu 'b' mic). Aș avea mai multe comentarii referitoare la revista voastră. Că sunteți cei mai buni știu, că doar nu mi-am făcut abonament doar pentru că mi-au plăcut ochii voștri. Dar, dacă tot am dat banii, vreau ca voi să puneți mai mult suflet în realizarea revistei. Pentru mine, CD-urile sunt mai puțin importante. Eu cumpăr revista asta pentru ceea ce scrie (pe hârtie) și pentru filmele de pe CD-uri. Demo-urile sunt actuale dar, și acestea se pot face rost mai

devreme sau mai târziu, sparte sau nu. Puneți-le pe cele mai căutate. În ultimul timp am văzut ca ați umplut CD-urile cu chestii mai mult sau mai puțin inutile, exemple fiind wallpapers, antivirusi, winamp sau alte programe care se pot găsi pe toate CD-urile revistelor care nu se ocupă cu jocurile.

Ne-ați umplut deja de MODs de *Half-Life*. Nu că m-ar deranja, dar, deja, chiar că sunt multe. O selectare mai riguroasă a demo-urilor poate reduce softul la un CD. Îmi convine să citesc mai mult, pentru că, dacă vreau poze, îmi fac rost de pe Internet sau alte surse. S-ar putea să existe mai mulți gameri care nu sunt de acord cu mine. Totuși, eu am vrut să ajung aici pentru un singur lucru mai important: mai multe pagini pentru revistă!! Nu știu sigur câte pagini au avut primele numere, dar să ajungeți la 100 de pagini (numărul din decembrie), nu-mi convine. Soluția cu fișierele PDF pe CD nu este viabilă. Mie, și cred că și altora, le place să citească revista. Nu înțeleg de ce nu ați scris în revistă testele și le-ați pus pe CD. Scuza cu "calitate

mai bună" nu merge. Dacă plec, de exemplu, într-o călătorie sau undeva unde nu am acces la calculator sau, pur și simplu, vreau să stau întins, nu am cum să citesc toată revista, pentru că, jumătate din ea, se află pe CD. Capitolul Tips&Tricks sau, cel puțin, soluțiile complete trebuie, neapărat, să fie în revistă. Este foarte stresant să tot dai Alt+Tab să vezi ce ai de făcut mai departe, pentru că, pe de rost, nu ai cum să înveți o întreagă misiune *Commandos 2*, cu speranța că nu ți se va bloca jocul. Sper ca, măcar aici, să fiți de acord cu mine. Încă o chestie care mă deranjează la voi este publicarea articolelor despre jocuri rezervate exclusiv consolelor. Ultima dată când m-am uitat, numele revistei era

Te abonezi pe 2002 și câștigi peste 100 de premii și cadouri surpriză!

CEA MAI VÂNDUTĂ REVISTĂ
DE JOCURI PC DIN EUROPA

PC Games

Știi ce se joacă

De 2 ani în România

2000

2001

INCREDIBIL!

24 de CD-ROM-uri și peste 1500 de pagini cu noutăți, teste, avanpremiere, tips & tricks și hardware din lumea jocurilor PC

cu doar 810.000 lei



"PC Games" nu "PC & XBOX & PS2 & etc Games". Eu, fiind unul dintre cei care nu dețin console, nu prea mă încântă să citesc despre jocuri pe care nu prea am șanse să le joc, dacă nu apar și în versiunea PC. Chiar și atunci, ori sunt foarte diferite de versiunea originală, ori au nevoie de un sistem high-end care, în România, foarte sigur, nu mulți îl au. Gata! Am terminat și mă bucur. M-am plictisit deja să găsesc părți rele ale revistei. De fapt, ar mai fi un lucru: încercați să nu mai depindeți atât de mult de revista germană. Atât! Promit!

Vă rog să-mi luați în considerare observațiile referitoare la revistă.

Cu răbdare, bolo

Salut bolo,

Îți mulțumim pentru aprecieri și pentru faptul că spui lucrurile pe șleau.

Ne bucură că îți place să citești revista, dar nu trebuie să uiți că și demo-urile au rolul lor. Cel puțin, în ultimele numere am fost bucuroși să putem include pe CD demo-uri ale jocurilor mai importante, prezentate chiar în teste. Tot așa, și cei care nu au acces la versiunea full pot să guste jocul, împreună cu prezentarea lui în revistă. Pe de altă parte, majoritatea demo-urilor actuale depășesc cu mult suta de mega, ceea ce e destul de trist pentru conținutul per ansamblu al CD-urilor. Vom încerca să păstrăm un echilibru în această privință. Wallpapers și alte utilitare sunt

necesare multor cititori, nu putem renunța cu totul la ele. Modurile la HL și UT au fost solicitate de un număr masiv de cititori și ne-a făcut plăcere să-i putem ajuta. Ce-i drept, spațiul ocupat de acestea a fost nețărnut, dar nu în fiecare lună se întâmplă așa ceva. Cea mai arzătoare chestiune ridicată de tine este cea a numărului de pagini. Spuneai ceva despre primele numere. Timp de un an, PC Games a avut 200 de pagini, ba chiar vreo 260 la numărul aniversar. A fost singura revistă din România, a cărei apariție, lună de lună, sau o dată la două luni, însemna un adevărat almanah! Și noi ne amintim cu nostalgie de acele vremuri bune. Din păcate, scumpirile sistematice din România ne împiedică, pentru moment, să mai ajungem, dară-mi-te să batem acel record. Soluția cea mai bună s-a dovedit a fi formatul PDF. Articolele de maximă importanță rămân în revistă și, chiar la 100 pagini, poți citi multe prezentări de jocuri. Evident, favoritele vor fi întotdeauna testele.

Abonându-te pe 12 luni

economisești: 210.000 lei

pentru fiecare abonament
primiți un cadou surpriză
și în plus puteți câștiga
marele premiu:



PIII 1000MHz
512 MB RAM
HDD 60 GB
GeForce2 GTS

**Talon de abonament la
PC Games
pe anul 2002**

- Am achitat un abonament pe
- ☐ 12 luni în valoare de 810.000 lei
 - ☐ 6 luni în valoare de 450.000 lei
 - ☐ 3 luni în valoare de 230.000 lei

cu mandat nr.:
pe numele: Paul Mork, Str. Doina
nr. 7, bl. Pb78, ap. 13, 3700
ORADEA, jud. BIHOR.

Nume:

Adresa:

LOC.:

C.P.:

Telefon:



Destinatar:

PC Games
Str. Simion Bărnuțiu
nr. 30, bl. PB9, ap. 3

3700 ORADEA, Bihor

Decupați talonul și expediați-l într-un plic pe adresa de mai sus.

Halo va prinde viață și pe PC, nu numai pe X-Box. Este însă un joc important pentru 2002 - supranumit deja "anul shooterelor" - iar datele prezentate în acel articol nu credem să fie chiar de lepădat. Asta nu înseamnă însă că în fiecare număr vom prezenta jocuri pentru alte platforme. PC Games rămâne axată pe jocurile pentru PC.

În privința dependenței de revista germană, trebuie să remarcăm că în ultima jumătate de an am reușit o oarecare desprindere, chiar dacă, înainte... mult mai este! Oricum, vrem să te asigurăm că poți, oricând, să ne trimiți, pe adresele de mail, critici la articole sau idei care să ducă la o creștere a revistei. Întotdeauna e loc de mai bine.

RPG și nu numai...

Salut PC Games,

Numele meu este Bogdan, sunt din Brașov și am 18 ani. Nu știu cum reușiți, dar deveniți din ce în ce mai buni. Deși existați în România de mai puțin de doi ani, sunteți cea mai adevărată revistă de jocuri. Totuși, sunt două probleme care sunt sigure că pot fi rezolvate. Prima este în legătură cu data de apariție a revistei. Tot timpul apare cu o lună întârziere (cel puțin, în Brașov). A doua problemă e în legătură cu posterul - nu înțeleg de ce l-ați scos. Cam atât cu laudele și criticile. Aș avea o sugestie - să faceți un mini serial despre istoria RPG-urilor, să scrieți despre cum se juca Pen&Paper (sunt mulți care nu știu, iar eu mă număr printre ei), care au fost primele RPG-uri și altele. În rest, am și eu câteva întrebări:

1. Va apărea un add-on la **Max Payne**?
2. Aveți idee când va apărea **Diablo 3**?
3. Am următoarea configurație: AMD K6-2 500 MHz DIMM 128 PC-100 GeForce 2 MX 200 32 MB, HDD Samsung 10,2 GB.
4. Vreau să-mi iau un TB la 1200 MHz. Ce placă de bază sub 100 USD mi-ați recomanda?

Baftă în continuare!

Salut Bogdan,

Îți mulțumim pentru măgulitoarele aprecieri.

Ne pare rău că la Brașov nu ajung în timp revistele. Noi am reușit (în sfârșit!) să intrăm în ritm cu termenul de apariție, acesta fiind în jurul datei de 17 a fiecărei luni. Din păcate, am fost nevoiți să reducem din numărul de pagini alocat pentru revistă (partea pe hârtie, căci foarte multe teste și tips&tricks pot fi găsite pe CD-ROM) iar, dacă vom reveni la consistența avută altădată, cu siguranță o vom face pentru un timp în detrimentul posterului.

Serialul sugerat de tine a fost planificat de ceva timp. Mulți jucători de RPG-uri nu cunosc exact sau chiar deloc diferitele reguli de joc cum ar fi AD&D sau Pen&Paper.

Sunt slabe șanse să apară un add-on la **Max Payne**. Deși producătorii sunt foarte secretoși, au transpirat niște zvonuri cum că ei deja ar lucra la partea a doua a jocului. În pofida duratei de joc reduse, se pare că polițistul supărat foc va rămâne deocamdată fără



întăriri.

Diablo III nu va apărea mai repede de 2003-2004. În primul rând, Blizzard încă obține venituri considerabile în urma vânzărilor add-on-ului **Lord of Destruction**. În al doilea rând, producătorii își concentrează toate forțele pentru terminarea celor două proiecte majore, pornite cu ceva timp în urmă: **Warcraft III** și **World of Warcraft**. Fanii jocului nu trebuie să-și facă însă probleme, deoarece, din câte știm, "drăcușorul" întotdeauna găsește o cale de reînnoire.

Punctajul obținut este normal, având în vedere configurația precizată de tine.

Placa de bază recomandată este Acorp model 7KTA1. O găsești la prețul de 2.987.000 lei (TVA inclus, aprox. 93 USD). Procesoare AMD K7 Duron și Thunderbird; Chipset VIA KT133A/686A; FSB 266 MHz EV6; Memorie maximă 1.5 Gb SDRAM; Sloturi memorie 3x DIMM; AGP 1 slot AGP 4x; PCI 5 sloturi; Alte sloturi 1 slot AMR; Controller IDE UATA 100; USB 2x; Sunet -; LAN -; Format ATX;

Te mai așteptăm.

Vai de saitu' nostru!

Sunt un fan înfocat al revistei voastre. Cu toate acestea sunt un pic DEZAMĂGIT. Ce se întâmplă cu pagina de Internet a revistei? Acum vreo două săptămâni aceasta mergea dar nu era updatată. Acum nu mai merge deloc. Ar fi păcat ca o revistă așa de citită să nu aibă pagină de Internet, ceea ce ar duce la o scădere a popularității.

Vă urez un an nou plin de succese și satisfacții, alături de tradiționalul LA MULȚI ANI !!!

Cu respect, un vechi cititor și simpatizant.

Salutări și LA MULȚI ANI!

Dezamăgirea ta este legitimă.

Ne-au crescut și nouă bărbile de cât am încercat să-l accesăm în nobilul scop de a face o captură pentru a-ți pune mai bine în evidență nemulțumirea. Site-ul a fost, de la bun început, unul din punctele noastre slabe, dacă nu chiar cel mai slab. Tot ce putem face este să-ți promitem ție și tuturor cititorilor noștri un site care să "meargă" strună, să fie actualizat cât mai des și căruia să nu-i lipsească, în special, un forum. Toate acestea vor fi rezolvate în primul trimestru al anului în curs.

Îți mulțumim și sperăm să ne întâlnim cât mai repede pe forum!

IMPRESSUM

În 17 februarie apare

PC Games 2/2002

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA

**CIPRIAN COROIANU**

Experiența din RPG-uri a pălit în fața nebuloasei Revelion 2002. Așa că s-a hotărât s-o aplice pe aceea de la shooterele tactice. cipri@pcgames.ro

**ERDEI JÁCINT**

După ce și-a adjudecat o licență în rețele cu Magnum Cum Laude, a hotărât s-o ia și pe a doua. Pe cea a levierului... jacint@pcgames.ro

**SIMONA POPA**

Din seninul monitorului și din candoarea tastaturii s-a revărsat încrucișat asupra paginilor devenind mai apoi ... spaima pixelilor. simona@pcgames.ro

**BOGDAN GAVRA**

Top-Gun al PC-ului nu scapă nici o ocazie să-ți transmită sec: c-o manșă, amice, c-o manșă! bogdan@pcgames.ro

**VASILE GIURGIU**

Hotărâți-vă! Mergem la rev sau mai băgăm o pagină? lulu@pcgames.ro

**CORNELIU DAN**

Solitaire printre tips&tricks și cu obrajii brăzdați de vânturi 3D ne-a trimis o primă epistolă, veche de... 500 mii ani. dan@pcgames.ro

**MARIUS TEPELEA**

Ca un shogun supărat i-a lăsat în baltă pe țărani și a pus în practică arta războiului. marius@pcgames.ro

**DOREL PUCHIANU Jr.**

Cu un Penti la 2 giga și o placă rapidă cu ieșiri dese, lucrurile sunt ca și rezolvate. dorel@pcgames.ro

**DAN PARTELLY**

A întinerit cu zece ani când a auzit că se va ocupa el de CD-urile revistei. dp@pcgames.ro

PC Games România**Redactor șef**

Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție

Vasile Giurgiu

Redactori

Erdei Jácint

Bogdan Gavra

Marius Tepelea

Dorel Puchianu Jr.

Tehnoredactare

Simona Popa

Colaboratori

Andrei Ritok-Schotsch

Corneliu Dan

Ioana Cloștorfeanu

Ionuț Ghionea

CD-ROM

Dan Partelly

Prepress cu echipamente**CreoScitex:**

Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

Producție:

Dorin Onica

Tipar:PAM Grup srl - Oradea
Infopress S.A., Odorheiu Secuiesc**Serviciu abonamente:**

Paul Mork

tel: 059-479661

www.pcgames.ro

Distribuție:

sc Enge srl

Tel. 01-2226626

Adresa redacției:PAM Grup srl
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3
Tel. 059-479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail: pcgames@rdsor.ro
pamgrup@rdsor.ro**ISSN: 1454-9964****Editor: PAM Grup srl****PC Games Germania****Editura****COMPUTEC MEDIA**

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialul nepublicat nu se înapoiază.

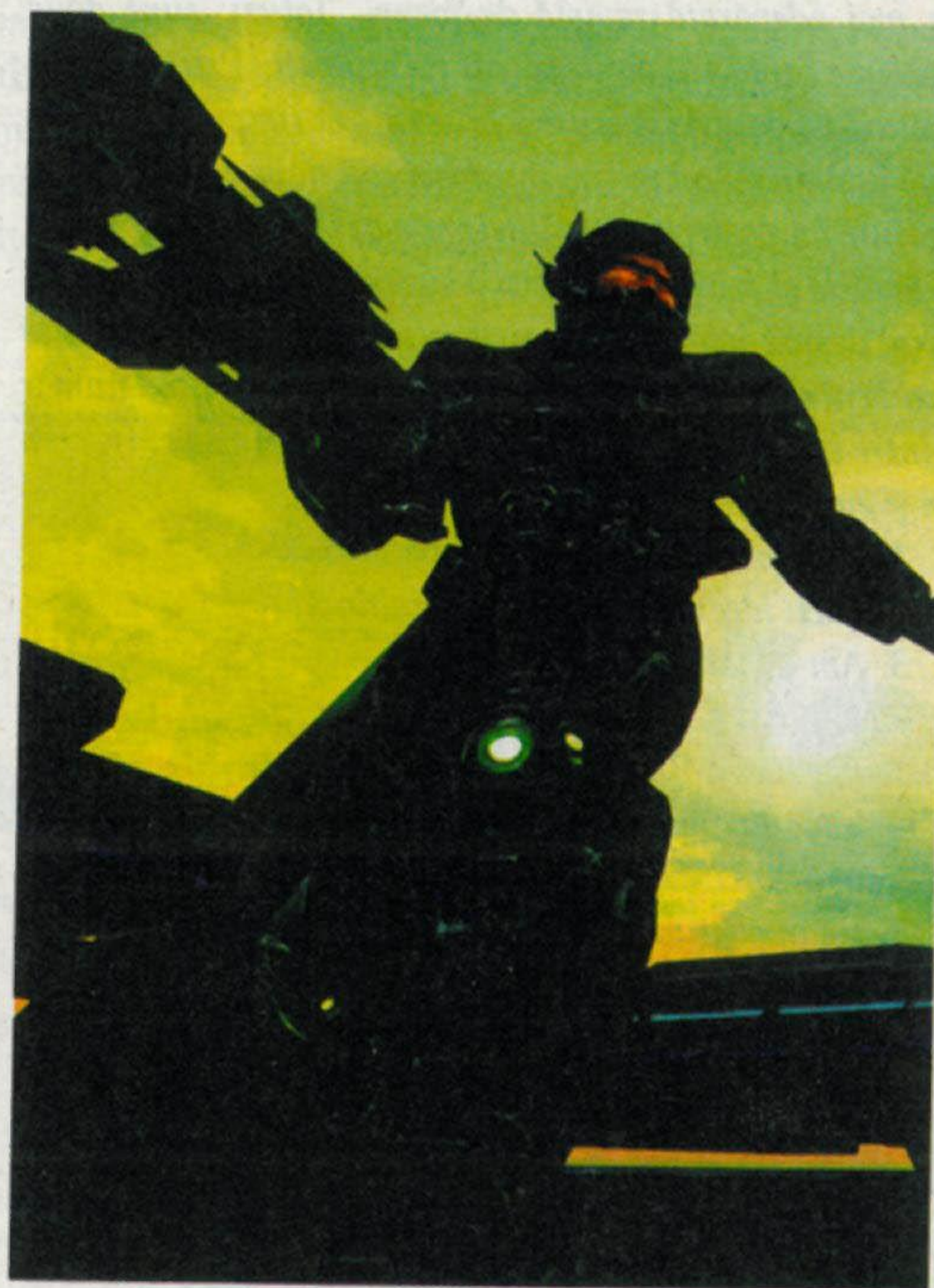
Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Add-on-uri pe bancul de testare

În ultima secundă, ad litteram, au fost scoase două mult așteptate add-on-uri: pachetul suplimentar de la Black&White - Creatures Island și add-on-ul de la Settlers 4. Pentru ambele titluri sunt anunțate schimbări importante.

Unreal 2

N-avem nici un motiv să fim invidioși pe Halo-ul jucătorilor pe X-Box: Unreal 2 deschide în primăvara acestui an "Anul Ego-Shooterelor". Zvonurile despre un termen de apariție de Crăciun (2002) s-au dovedit a fi neîntemeiate: cel mai târziu în aprilie, Unreal 2 va deveni cât se poate de real. De pe acum e clar că Unreal 2 va trasa noi ștachete în materie de grafică 3D și va face ca Duke Nukem Forever și Medal of Honour să arate



cam trase la față - mai ales la arealele exterioare. Se aude din cercurile programatorilor că ceea ce s-a arătat până acum din Unreal 2 este oglindirea doar a unei fărâme din capacitățile finale ale engine-ului. O fi doar un bla-bla sau e realitate? Aceasta vrem să știm mai exact: colegii germani au făcut o vizită la studiourile din SUA și au adus cele mai noi imagini și declarații despre design-ul misiunilor și AI-ul adversarilor. Deci, fanii shooter-elor să nu rateze următoarea ediție PC Games!

Am jucat Mafia

Întrebarea din ultimul număr PC Games era dacă Remedi trebuie să tremure. Tensiunea este îndreptățită: în afară de atmosfera încărcată de plumb și de grafica 3D senzațională, epopeea Nașului are un procent enigmatic ridicat.

CD FORUM

**DOAR
49.900 Lei**

ASISTENT 2.0

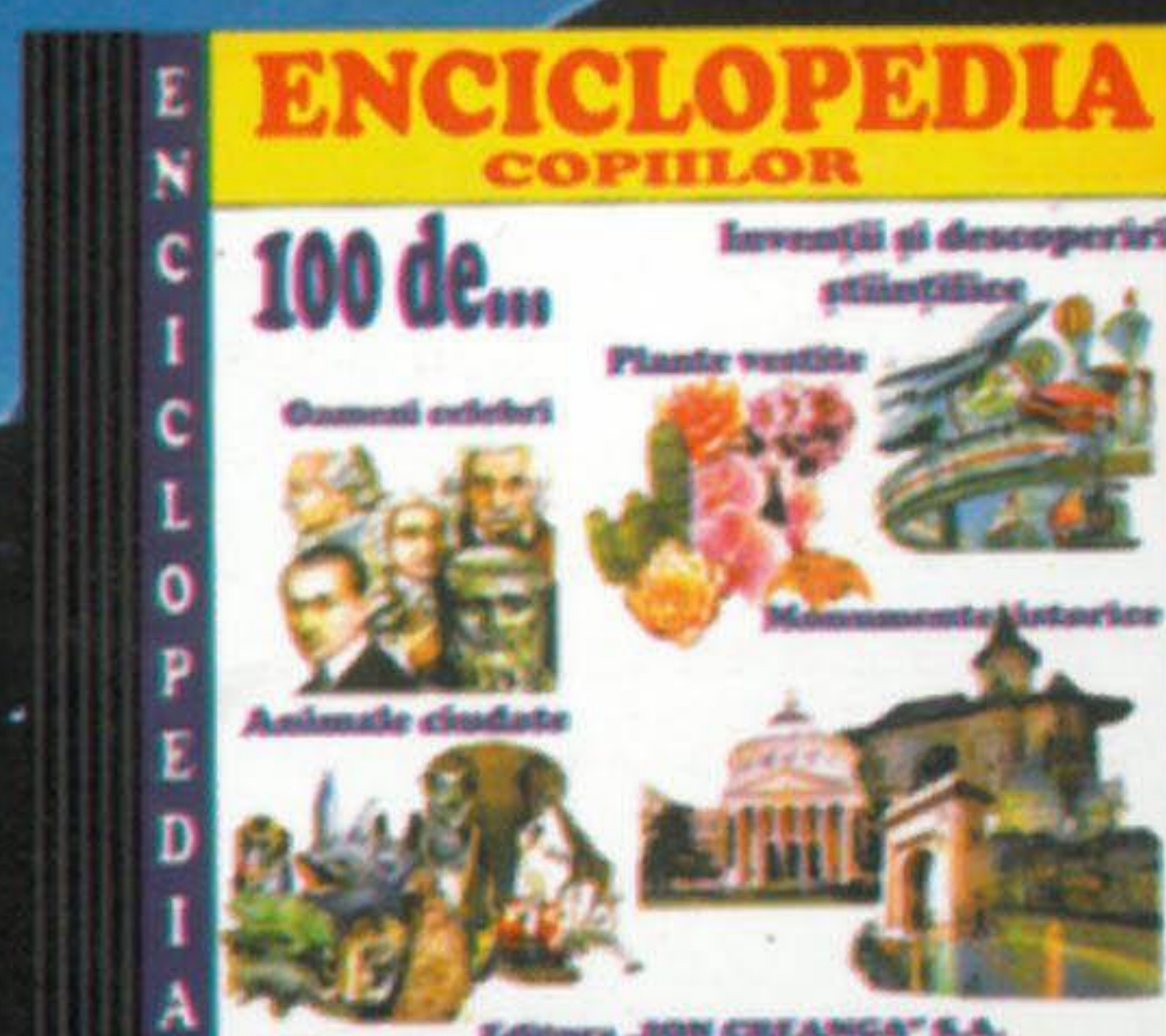
E-book: Insula comorilor

FULLVERSION

DEMO - Enciclopedia copiilor - Monumente istorice
UTILITARE, POSTERE, WALLPAPERS, JOCURI

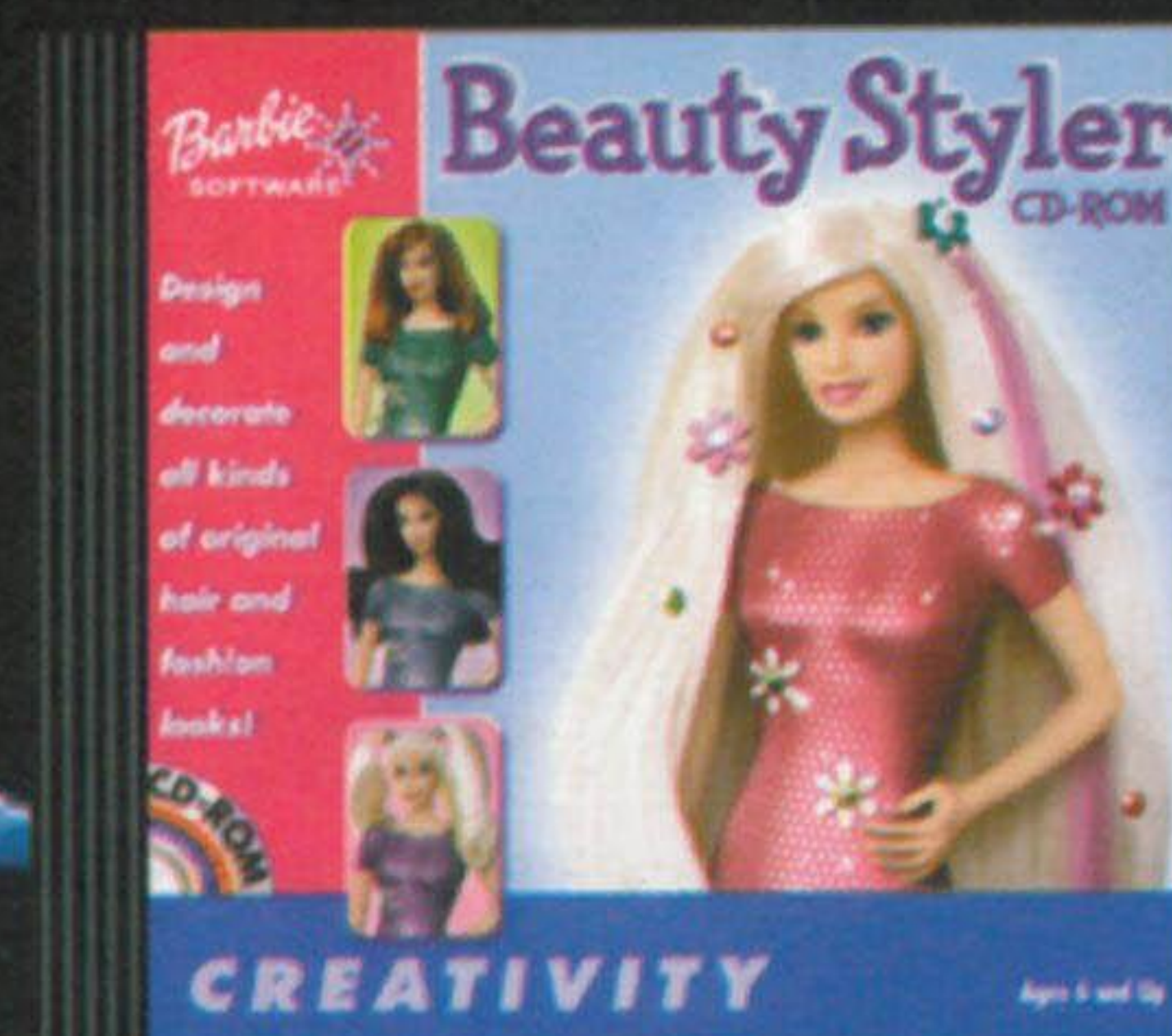
FORUM

01/2002



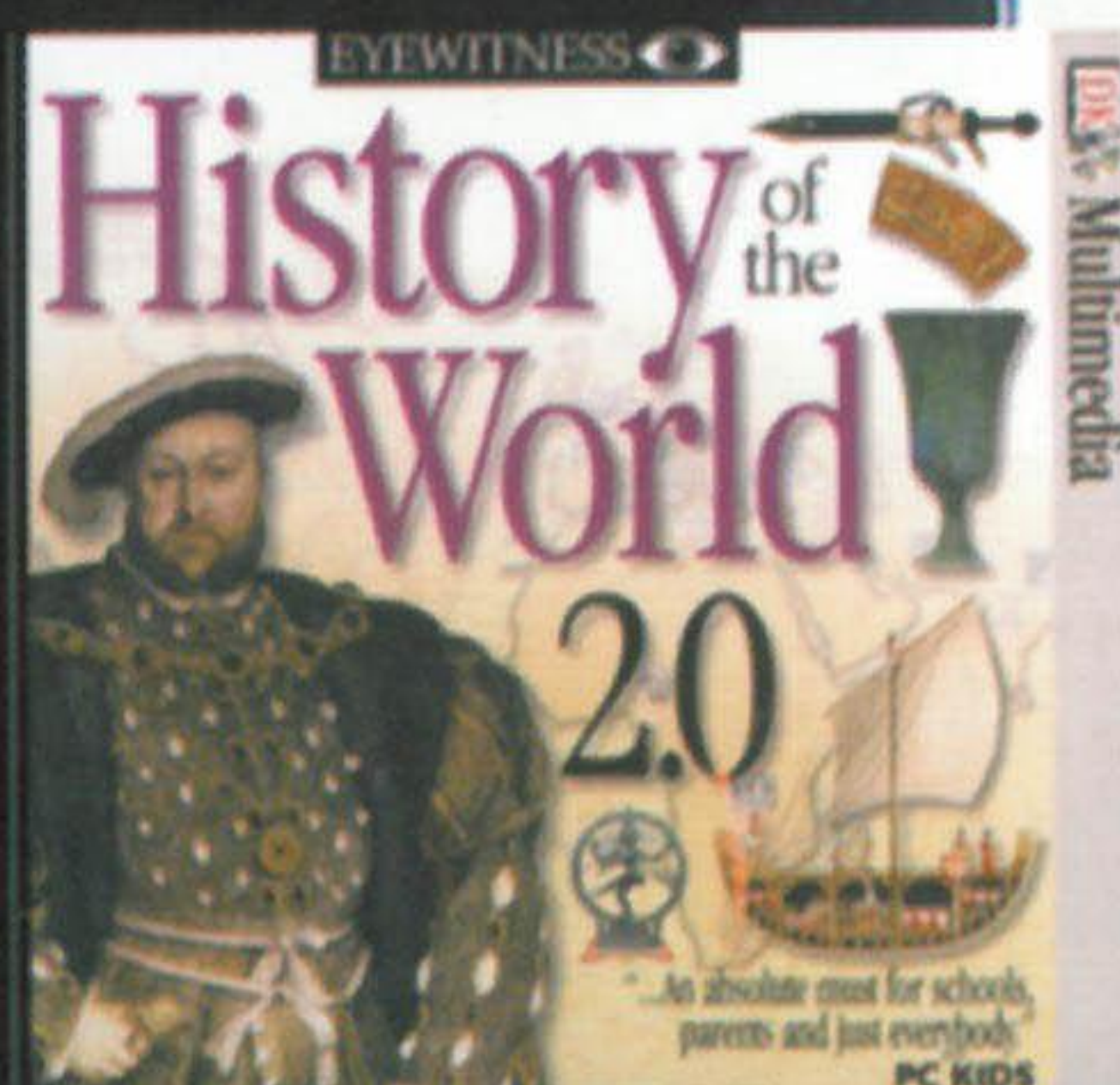
SOFTUL LUNII

Plante, animale, oameni celebri, monumente istorice, invenții și descoperiri științifice



Fascinanta
lume a
modei
păpușilor

1000 de
ani de
istorie
pe un
CD-ROM



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

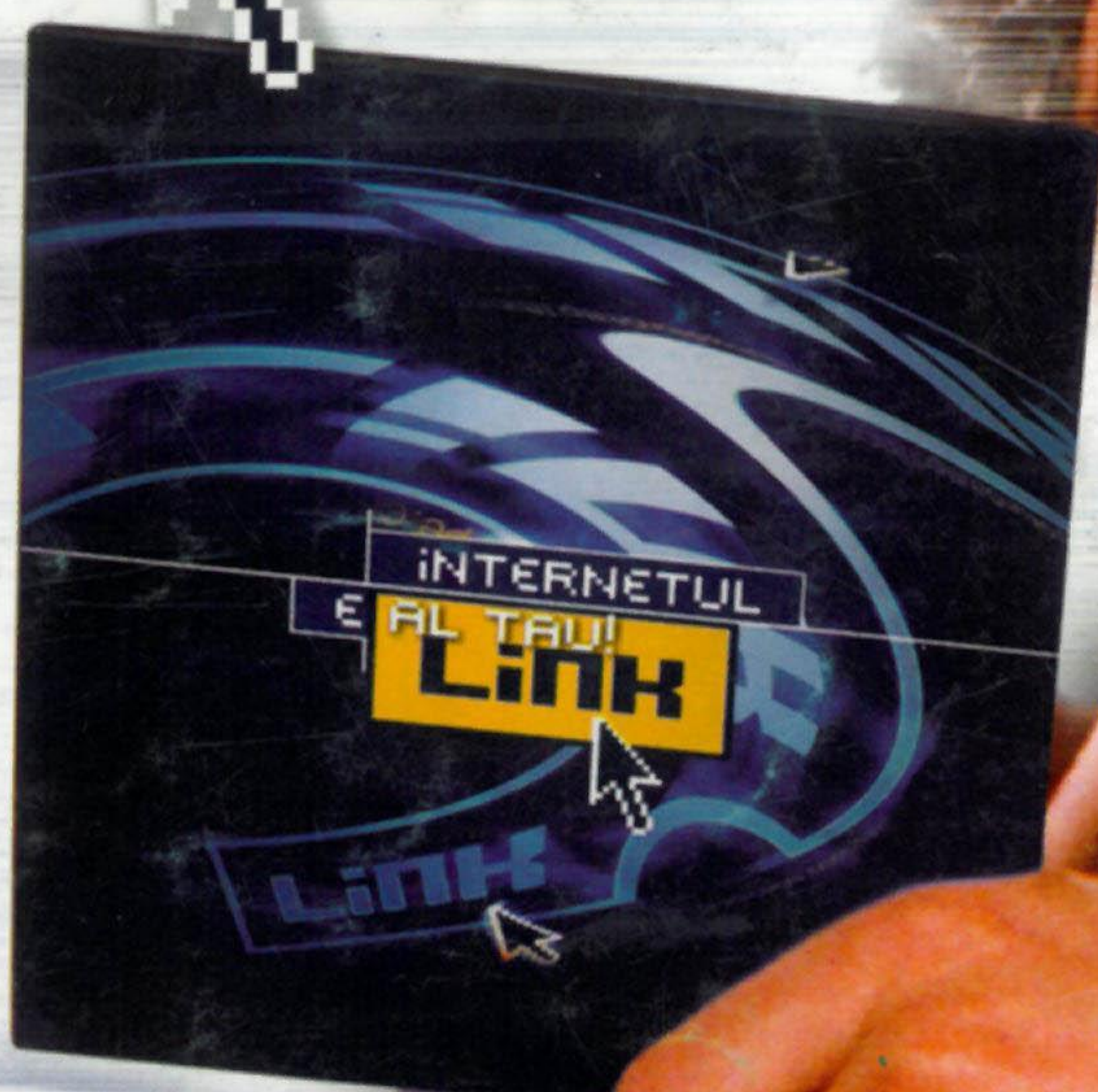
CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

P R I N R D S L I N K



RDS **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100